免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

邪恶の Aogu 小组

3DM-SMV

杂志信息：

名称：(UCG)游戏机实用技术 VOL.288

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2011年12月23日

页数：124页

什么事情都不能太绝对化。



Tot.288

《黑色洛城》制作人新作重现上海滩 ·《刺客信条》新作将选址中国?

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

– 强作袭来 –

塞尔达传说 天空之剑

系统详解+流程攻略

– 重磅特稿 –

天空守护者

游戏开发秘话

秋季大作资料补完计划

黑道圣徒3

全暗杀任务详尽指南

刺客信条 启示录

多种单机模式技巧+多人模式介绍与心得

最终幻想 零式

实战演习指南+角色战术思路

COD 现代战争3

网战模式心得介绍

最新强作专栏

战地风云/猎人训练营

前线狙击

魔装机神II

邪神启示录

最终幻想XIII-2

光明之刃

大地王国 罪与罚

大赏评选 火热进行中

特快专递

马里奥赛车7

格斗之王XIII

攻略透解

上古卷轴V 天际

详尽系统解析+主线任务流程攻略

圣斗士星矢战记

系统简介+十二宫攻略+奖杯列表

2011.12B 定价：RMB 12.00

ISSN 1008-0600

24>

9 771008 060006

Gamehalo 燃烧吧！小宇宙！圣斗士星矢战记 热血试玩

特别收录 COD网战的欢乐日常 | 游戏试玩 蝙蝠侠 阿克汉姆城 罗宾的挑战

新作影像 FIFA街头足球 | 机车风暴 遥控越野赛 | 大地王国 罪与罚 | 特别行动 战线

本期赠品

Gamehalo DVD+ 塞尔达传说 天空之剑 海报





北通阿修罗 360震动手柄

型号：BTP-2666 XBOX360/PC

- XB360手柄功能与架构
- 非对称模拟摇杆
- 防滑胶握把与防滑纹按键
- 适用于XBOX360主机及PC电脑



北通MVP球王2 无线手柄

型号：BTP-2269/2267M PS3/PC

- 无线2.4G零延迟手柄
- 6轴加速感应功能(2269)
- 内置锂电池40小时续航
- 适用于PS3主机及PC电脑平台



北通MVP特洛伊 无线手柄

型号：BTP-2276 PS3/PC

- 无线2.4G零延迟手柄
- 柔和弹力方向键
- 智能省电控制
- 适用于PS3主机及PC电脑平台

北京敬瑞全游戏机商店 | 石家庄金龙游戏商行 | 乌鲁木齐海胜电器 | 邯郸先锋电玩 | 天津数码引擎 | 呼和浩特洋峰电子 | 哈尔滨天乐电子 | 长春金卡王电玩
沈阳小陆游戏机 | 上海桥数电玩配件直通车 | 无锡昌盛电玩 | 南京新世界电玩 | 徐州优美计算机科技 | 宁波海曙悦动计算机 | 台州伟霖数码 | 济南数码引擎电玩
郑州阎关族电玩 | 西安天龙电玩 | 成都正中信耗材 | 重庆动感电玩 | 贵阳巍巍电玩 | 南昌火爆电玩 | 长沙恒源电玩 | 广州市创新软件联盟 | 深圳梦天堂 | 顺德漫游岛

北通：专业娱乐外设品牌
淘宝官方店：北通品众专卖店

http://www.betop-cn.com
http://shop.betop-cn.com

服务热线：400 6754 300
免费防伪专线：800 810 8315

拥有北通 娱乐更轻松
广州市品众电子科技有限公司

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME



强作袭来 MASTERPIECE

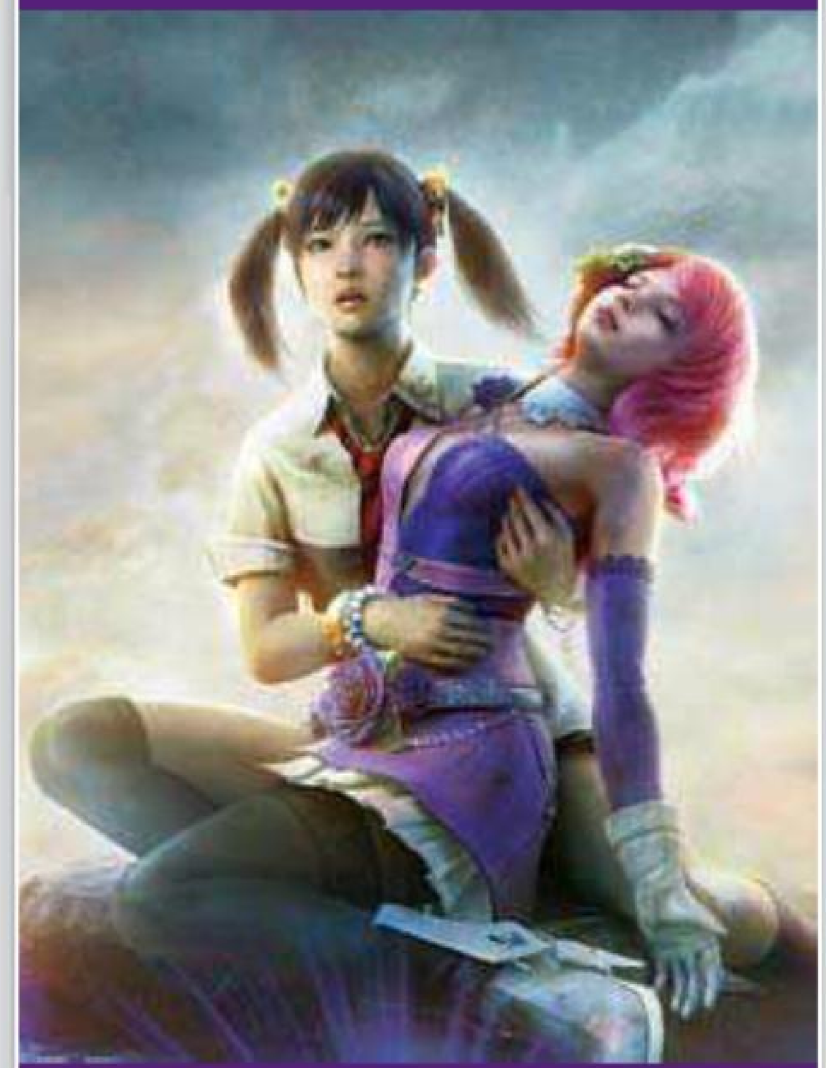
P8

塞尔达传说 天空之剑

天空守护者——《天空之剑》开发秘话 8

《塞尔达传说 天空之剑》攻略 12





总第288期 12B

COVER STAFF

封面用图：《铁拳 混合版》

封面设计：一刀

© 2011 NAMCO BANDAI Games Inc.

游戏情报站——3

前线狙击——30

新作短波——38

排行榜——40

黄金眼——42

PS电玩大本营——44

游戏情报站要闻

Kinect2 与次世代 Xbox 同捆，可读唇语 3

SE“虚幻引擎 3”动作 RPG 亮相？ 4

《黑色洛城》制作人新作重现上海滩 5

《刺客信条》新作将选址中国？ 6

前线狙击

最终幻想 X Ⅲ -2 30

超级机器人大战 OG 传说 魔装机神 Ⅱ 邪神启示录 33

光明之刃 34

大地王国 罪与罚 36

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

P30 前线狙击



读编交流 EDITOR & READER

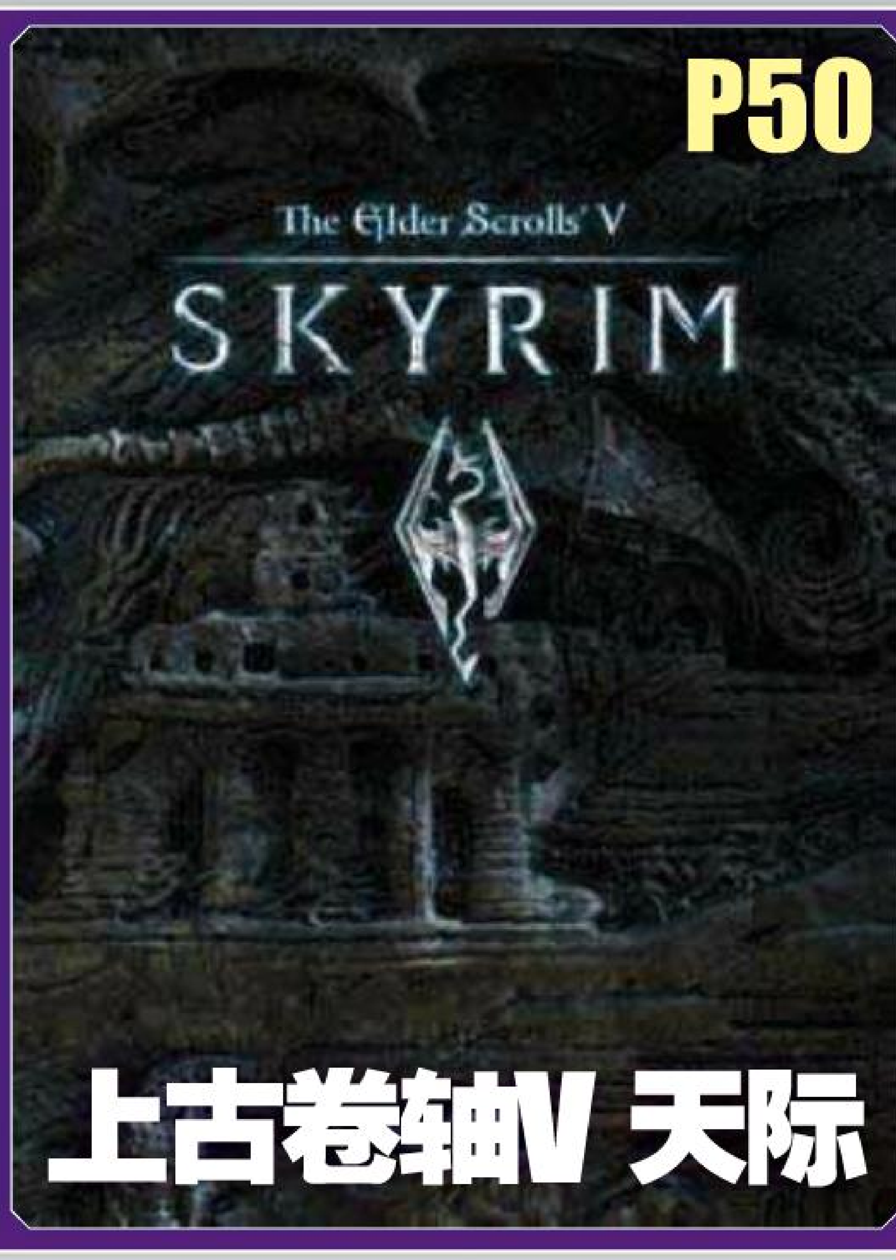


实用技术 GUIDE & FAQ

攻略透解 P45



P50



攻略透解——45

研究中心——64

游戏进行时——83

特快专递——84

攻略透解

圣斗士星矢战记 45

上古卷轴Ⅴ 天际 50

研究中心

刺客信条 启示录 64

黑道圣徒 3 70

最终幻想 零式 74

COD 现代战争 3 80

特快专递

格斗之王Ｘ Ⅲ 84

马里奥赛车 7 88

读编往来——110

小编寄语——116

发售表——118

游风艺苑——120

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

P108



游戏文化 GAME & CULTURE

P92 全新栏目



战地风云——92

战争兄弟会——94

囧囧游神——95

猎人训练营——96

魅女秀——97

多边共享——98

指尖方圆——102

自由谈——104

邪魔院——107

游戏姬——108

收 藏 者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有。本刊的版面、文字、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容。一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在复应期内（以书信方式投稿的，复应期为90日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，复应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

马里奥赛车 7	43 88

PS3

COD 现代战争 3	80 光盘
FIFA 街头足球	光盘
SSX	光盘
棒棒赛车	光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆城	光盘
刺客信条 启示录	64
大地王国 罪与罚	36 光盘
福尔摩斯的遗嘱	光盘
格斗之王XⅢ	42 84 光盘
黑道圣徒 3	70
机车风暴 遥控越野赛	光盘
机动战士高达 EXTREME VS.	43
蝴蝶 2 黑暗之水	39
骷髅少女	光盘
漆黑 II	39
上古卷轴Ⅴ 天际	50
圣斗士星矢战记	42 45 光盘
世界变味	光盘
特别行动 战线	光盘
舞蹈明星聚会	光盘
英雄萨姆 3 BFE	光盘
质量效应 3	光盘
最终幻想XⅢ -2	30 光盘

PSP

超级机器人大战 OG 传说 魔装机神Ⅱ 邪神启示录	33
光明之刃	34
机动战士高达 木马的轨迹	38
七龙战记 2020	43
战场的女武神 3 E2	83
最终幻想 零式	74

PSV

Unit 13	光盘
地狱军团	光盘
都市挑战	光盘
机车风暴 遥控越野赛	光盘

Wii

塞尔达传说 天空之剑	12 42
太鼓之达人 Wii 决定版	43

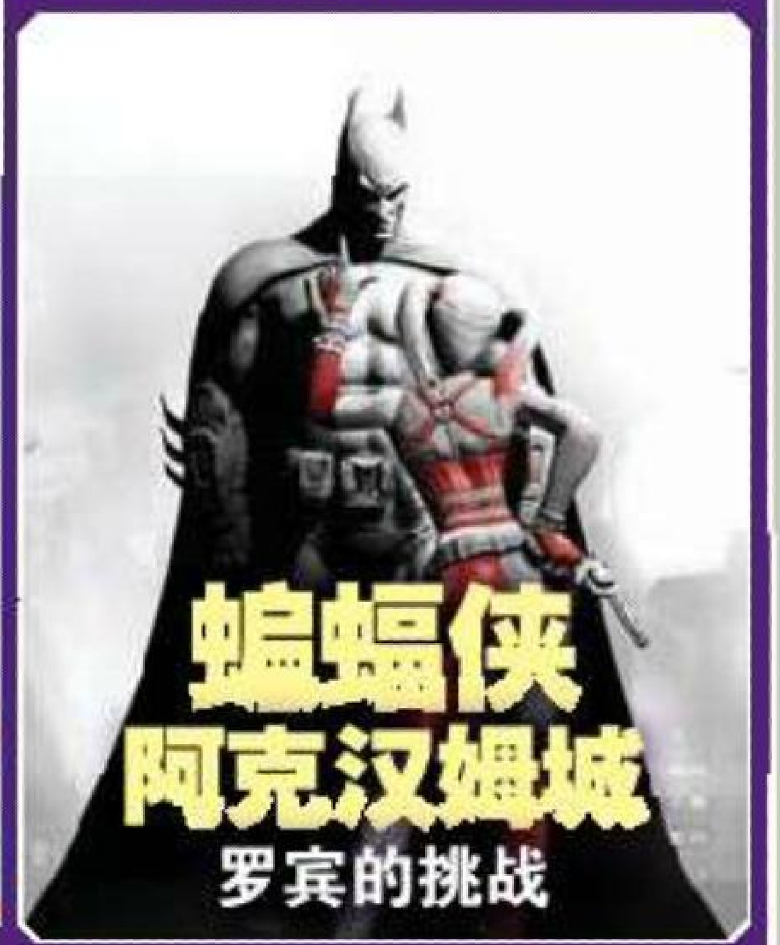
X360

COD 现代战争 3	80 光盘
FIFA 街头足球	光盘
SSX	光盘
棒棒赛车	光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆城	光盘
刺客信条 启示录	64
大地王国 罪与罚	36 光盘
福尔摩斯的遗嘱	光盘
格斗之王XⅢ	42 84 光盘
黑道圣徒 3	70
蝴蝶 2 黑暗之水	39
骷髅少女	光盘
漆黑 II	39
上古卷轴Ⅴ 天际	50
世界变味	光盘
特别行动 战线	光盘
英雄萨姆 3 BFE	光盘
御姐武戏 Z 神乐	38
质量效应 3	光盘
最终幻想XⅢ -2	30 光盘

Gamehalo

- 本期光盘精选内容 -







游戏试玩
燃烧吧！小宇宙！
圣斗士星矢战记
热血试玩
蝙蝠侠
阿克汉姆城
罗宾的挑战

热血录理
COD网战的欢乐日常
格斗之王XIII
街机版高级连续技·第二弹

新作影像集锦
地狱军团
棒棒赛车
COD精英

舞蹈明星聚会
FIFA街头足球
最终幻想XIII-2
质量效应3
机车风暴 遥控越野赛
大地王国 罪与罚
英雄萨姆3 BFE
骷髅少女
特别行动 战线
SSX
福尔摩斯的遗嘱
Unit 13
都市挑战
世界变味

电影前线
同屋谋心/藏身之所/漫游
黑衣女人

ENDING SONG
最终幻想XIII-2 主题曲
约束の场所 MV

本期光盘特别附赠
UCG267游风艺苑作品

您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容。
地址如下：
http://www.tudou.com/programs/view/u4q73DEWJfc/
密码：8499CAWR7H







— 特别说明 —

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择宽屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

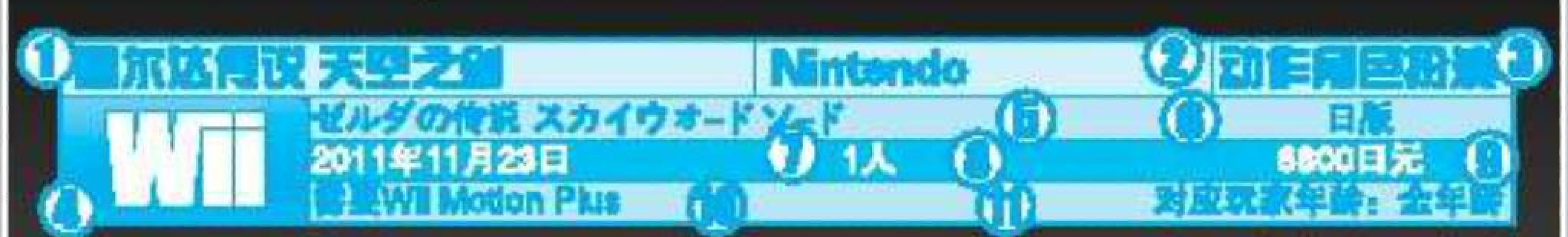






信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其简写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市城关区庆阳路99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司马
编辑部主任：王义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊涛
责任编辑：王祥
责编助理：马骏 宋悟
市场部主任：勾德祺

编　　委：冯健 顾君 王锐晶 江浩 武诗例
制　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙腾广告有限公司
广告热线：020-22282293/13808883040

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2011年12月16日
定　　价：人民币12.00元

游戏情报站

NEWS
GAME SPOTTING
CRITICISM
INTERVIEW
GAME NEWS STATION
栏目主持：雪夜

本期大事记

11.21 微软宣布启动“Kinect加速计划”，为有志于从事Kinect商业发展的团队提供资助。

11.22 任天堂与多家第三方厂商因为Wii的健身游戏而遭到Impulse公司起诉。

11.22 微软宣布收购网络视频厂商VideoSurf公司，其视频搜索技术将与Kinect结合应用于Xbox LIVE。

11.24 标志年末黄金商季到来的“黑色星期五”黄金周开始，今年微软成为最大赢家。

11.25 Eurogamer的传闻称，次世代Xbox将分为精简版与核心版两种型号，同捆Kinect2，动作识别能力大幅提升，能识别唇语。

11.30 《勇者斗恶龙IX》制作人市村龙太郎率队开发的“虚幻引擎3”新作亮相，这是一款面向全球的动作RPG。

12.01 据可靠消息称，上田文人已经离开SCE，目前是以独立制作人身分参与开发《最后的守护者》。

12.02 据传Wii U的性能可能仅与X360相当，内存容量未定。

新闻短波

《战地1943》风波化解

EA曾承诺向所有PS3《战地3》购买者赠送PSN版《战地1943》，但是游戏发售时却取消此优惠，结果遭到消费者的起诉。为了安抚玩家，如今EA已经向欧洲PS3玩家提供了免费的《战地1943》下载版，美国地区将于12月10日放出，亚洲为12月17日。

SCEA高层动荡

SCE美国分公司近年来屡屡发生高层动荡，最近又有两位副总离职，分别是：市场部副总裁Scott Steinberg以及发行商关系部副总裁Rob Dyer。这两位副总过去都是来自Eidos和水晶动力工作室，Rob Dyer将跳到社交游戏公司Zynga，Steinberg去向未知。

Kinect2与次世代Xbox同捆，可读唇语


新主机或将同时推出廉价云计算机型与传统机型

英国Eurogamer网站最近爆出一则传闻：Kinect2将会是次世代Xbox的同捆控制器，而且由于技术的改进，它将能读唇语，并通过分析玩家的表情判断玩家的情绪。该报道中还指出，次世代Xbox也将分为两种型号推出，一种是面向休闲市场的功能精简版，主要强调Kinect的休闲游戏以及Netflix等在线影视点播服务，该型号可能类似于一部云计算游戏机，本身只是相当于电视机顶盒；而面向核心玩家的型号才有光驱、硬盘等装置，并向下兼容X360游戏。

据报道，Kinect2将通过分析玩家的情绪而动态调整游戏内容，当玩家沮丧或愤怒时，可能游戏中会出现简单的方法让玩家过关。Kinect因为受到USB接口的数据传输速度限制，所以摄像头分辨率只能限制在320×240，而Kinect2将不使用USB连接，能实现更高速的数据传输，支持更高的摄像头解析度。报道中称，次世代Xbox将于2013年发售，可能会在E3 2012期间公布。目前高级开发工具包已经发往主要发行商及其开发团队。

Wii U性能仅与X360相当？


CPU频率为3GHz，内存768MB或1GB

最近有一份Wii U的所谓技术规格文件在网上流传，根据这份文件，Wii U的性能可能并不像之前传闻的那样是PS3/X360的1.5倍，而是与之相当。

资料显示，Wii U采用PowerPC架构的4核主处理器，频率为3GHz，采用45纳米工艺生产，与X360相比性能差别不大。CPU将带有768MB的内存（采用IBM技术），在CPU和GPU之间共享。GPU使用的是40纳米工艺的ATI图形处理芯片。据传目前任天堂正在对两个版本的Wii U进行测试，其内存分别是768MB和1GB，将采用哪种最终规格未定。

《海豹突击队》开发商打造PSV新作


战术射击游戏《Unit 13》登场，与美版PSV同步首发

《海豹突击队》开发商Zipper Interactive在PS3上表现不佳，不过他们希望能在PSV上给玩家带来惊喜。近日由Zipper Interactive开发的《Unit 13》正式公布，计划于2012年2月22日与PSV美版同步发售。

与《海豹突击队》一样，《Unit 13》是一款强调快节奏的第三人称视点动作射击游戏，收录了36个任务，有6名具有不同能力特征的角色可以选用。玩家解决了主要任务之后，就会开启“高价值目标”战斗，完成后可与好友分享。本作注重社交性以及网络对战，支持语音通话。

新闻短波

INFO

《战地 3》出货 1200 万

EA 首席财务官 Eric Brown 透露，《战地 3》在 11 月份销售了 300 万套，目前本作实际销量已达 800 万，出货 1200 万。

《龙之世纪》新作浮现

据报道，《龙之世纪》新作将会有多人模式，目前尚无法确定本作是《龙之世纪 3》还是一款独立的下载游戏，不过可以肯定的是它所用的是《战地 3》的“霜寒 2”引擎。本作将采用竞技场式多人模式。

PSP《幻水》新作发售日

Konami 宣布 PSP 的《幻想水浒传 编织百年之时》将于 2012 年 2 月 9 日发售，定价为 5980 日元。通过 Konami Style 网络商店销售的特别版定价为 1.2 万日元，包含广播剧 CD 与画册，此外还有定价 1.95 万日元的豪华版，包含“幻想水浒传百科全书”。



IO 原创新作

IO Interactive 工作室透露，目前他们已经将公司划分为两个团队，一个团队继续制作《杀手 47 惩罚》，另一个团队正在开发一款原创新作。

《生化 6》发生在中国?

资料显示，华裔声优 Wendy Mok 正在为《生化危机 6》的“中国村民 / 丧尸”配音，此前她曾为《丧尸岛》配音，她的特长是“能说带广东腔的英语”。

微软启动 Kinect 加速计划

微软于 11 月 21 日宣布启动“Kinect 加速计划”，将为 10 个团队提供 3 个月的时间和 2 万美元，让他们设计围绕 Kinect 与“自然用户界面”的商业模式。除了资金外，微软还将提供办公场所、开发工具、技术培训与支持，还有必要的商业关系，并且帮助他们为自己开发出来的项目寻找风险投资乃至媒体的宣传报道。

我认为我们可能还会有下一代主机，但是基本上它们（家用机）已经完蛋了。



“网游之父”理查德·加里奥特日前表示，如今的掌上设备性能让家用机汗颜，加上还有 PC 社交游戏等的威胁，家用机的末日即将到来。

业界声音

SE“虚幻引擎3”动作RPG亮相



《DQ》制作人领队开发原创RPG新作

虽然 Square Enix 的首款“虚幻引擎 3”游戏《最后的神迹》水准平平，但 SE 在沉寂多时之后，又和 Epic 签署协议，将使用“虚幻引擎 3”开发多款新作。近日，其中的首款作品公开了首张截图与初步消息。

本作的名称未公布，担任制作人的是市村龙太郎，此前他是《勇者斗恶龙 IX》的制作人。本作并非《FF》或《DQ》新作，而是 SE 目前重点打造的一个原创新作，类型是动作 RPG。为了进行游戏开发的准备，在过去两年来，市村龙太郎带着几个主要开发人员到世界各地旅行考察，并且对本作的画面风格和游戏系统进行了市场调查。市村龙太郎说：“我们是以全球市场为目标开发的，并非只面向海外玩家制作，我们的目标是制作只有像我们这样的日本人才能做出来的面向全球的游戏。”目前本作的开发团队有 35 人，SE 正为本作招募游戏策划、程序员和设计师。市村龙太郎暗示，本作的对应平台可能并非 PS3/X360，而是次世代主机。

“黑色星期五”微软大胜



微软赢得了被视为年末商战风向标的关键旺季

债务危机让美国政府焦头烂额，不过普通民众们的消费热情似乎不受影响。据统计，在传统销售旺季“黑色星期五”（11 月 24 ~ 27 日）期间，美国人共消费了 524 亿美元，创造了历史新纪录。

美国任天堂总裁雷吉表示，《塞尔达传说 天空之剑》在美国发售首周销量为 53.5 万套，是该系列销售速度最快的一作。《超级马里奥 3D 大陆》发售半个月后销量已经突破 50 万套，刷新了掌机《马里奥》的销售速度新纪录。进入黑色星期五当周，3DS 的销量大增了 49%。Wii 的销量也一改颓势，仅在星期四和星期五两天就卖掉了 50 多万台。

任天堂公布业绩之后，微软也公布了他们的黑色星期五战绩：当周 X360 在美国销售了 96 万台，其中星期五当天 24 小时内就卖掉了 80 万台。这是“Xbox 历史上最火爆的一个星期”。微软表示，最畅销的是与 Kinect 同捆销售的 4GB 版 X360。

索尼方面并未公布他们的黑色星期五战绩，仅表示当周 PS3 的销售“非常火爆”。

《战地四雄》开发中?

EA 的《战地双雄》发售后获得了不错的评价，游戏销量也非常出色。最近有传闻称续作已经在开发中，但游戏名并非《战地双雄 2》，而是《战地四雄》（Army of Four）。

如其名所示，《战地四雄》将会把原作标志性的双人合作扩展为四人合作。负责开发的是 EA 蒙特利尔工作室，DICE 的《战地 3》开发团队提供支援，使用的引擎也是《战地 3》所用的“霜寒 2”引擎。



Windows版 Kinect的改良

Kinect 即将全面对应 Windows，在微软的官方网站上，负责此业务的总经理 Craig Eisler 对 Windows 版 Kinect 进行了详细描述。考虑到用户与电脑屏幕之间的距离比电视要近得多，所以 Windows 版 Kinect 加入了“近距离模式”，用户距离摄像头的距离只要有 50 厘米就能进行清晰准确的动作捕捉。



索尼全明星大乱斗

据传索尼目前正委托 SuperBot Entertainment 开发一款类似于《任天堂全明星大乱斗》的乱斗型游戏，代号为“Fight”。SCE 旗下的著名角色将在本作中一决高下，包括内森·德雷克、奎托斯、狡狐等。SuperBot 的关卡设计师 Chris Molina 表示，最近索尼发布的电视广告“Michael”（其中有许多 PS 系角色）就是预示了 SuperBot 即将公布的新作。



Wii健身游戏遭起诉

Impluse Technologies公司最近向美国地方法院提交了诉状，以Wii的健身游戏侵犯其技术专利为由状告任天堂和多家第三方游戏发行商，这些第三方包括EA、育碧、THQ、NBGI、Konami、Majesco等。Impulse曾经推出了Trazer健身系统，面向体育馆和健身中心，是一种"互动体育模拟器"，用户可在电视机前像Wii的一些健身游戏那样进行锻炼。今年7月，Impulse已经状告微软和8家第三方发行商，指控Kinect侵犯了他们的五六种专利。

日本PSV新游戏引擎

《3D点阵英雄》开发商Silicon Studio本身也是日本的一家工具软件供应商，最近该公司宣布推出面向PSV的游戏引擎"Orochi"。这是一款全功能的游戏引擎，包含40多种开发工具，有日语的文献资料与技术支持，让那些对欧美游戏引擎的语言环境苦手的日本开发者能有效使用。而且该引擎可促进PS3和PSV之间的互相移植。



SE第一制作部PS3/PSV新作

Square Enix旗下最精英的第一制作部，目前确定正在开发一款PS3/PSV的动作RPG新作。本作使用Unity引擎开发，目前SE正在为其招聘游戏策划，以及游戏系统与3D场景设计师。在工作描述中还详细提出要设计能在世界地图上飞行的飞空艇，以及飞空艇的内部游戏性策划。

索尼电视将用Kinect技术？

新闻集团的数字报刊《The Daily》报道，微软目前在与一些电视机生产商谈判，可能会将其Kinect技术直接内置于电视机。有趣的是，微软的谈判对象除了美国本土的Vizio外，还有索尼。通过这种电视内置的Kinect技术，用户就可以用姿势进行电视机操作，而且还会设计一些实用有趣的功能，比如能识别各家庭成员的面部特征，当你坐在电视机前时，它就会提醒你是否要从上次离开电视机时所看的节目进度开始播放。

《黑色洛城》制作人新作重现上海滩



远东巴黎、东方风月场将被真实呈现于游戏世界

《黑色洛城》开发商Team Bondi虽然已经破产，但该公司创始人Brendan McNamara已经在顺利进行下一款新作的开发。据《Financial Review》报道，该作名为《东方风月》(Whore of the Orient)，将会以旧上海滩为背景。

据报道，McNamara以上海滩为背景的新作构想引起了电影制片人George Miller的兴趣，他买下了制作权，由自己的Kennedy Miller Mitchell进行开发，该工作室的人员主要来自Krome工作室和Team Bondi。

"Whore of the Orient"是西方人对旧上海滩的别称之一，另外一个称呼是更为人熟知的"东方巴黎"。以旧上海滩为背景，对西方国家来说既有怀旧韵味,又有独特的异域风情。对于开发本作的原因,George Miller说："电影的成本太高了，一部大片要1.7亿美元，还要花两倍的钱做宣传。而开发游戏的基本投资只有其十分之一,《黑色洛城》的成本比一般低预算电影都要低得多，而一个星期就卖了300万套，净收入1.35亿美元。"

新闻短波

《超越善恶2》发生于印度？

《雷曼》之父Michel Ancel最近出席了在法国蒙彼利埃举办的一个游戏会议，在探讨他们的剧情表述方式与作品灵感时，播放了《超越善恶2》的美术设定影像。从其中的一些设定图来看，本作很可能是发生在印度，此前也有报道说不少育碧开发人员到印度取材。



《怪物猎人3G》首发42万套

据日本方面的消息，3DS的《怪物猎人3G》首发量为42万套，其中30万套为标准版，10万套为与右摇杆外设同捆的版本，还有2万套为3DS主机同捆版。此前Wii的《怪物猎人3》首发两日销量为54万套。

加里奥特纪录片将上映

讲述"网游之父"理查德·加里奥特如何训练以及进入宇宙空间站的纪录片《Man on a Mission》将于2012年1月13日在美国的一些电影院公映，之后也将通过网络点播的方式公开。

"ICO之父"上田文人已离职？



6年没有新作的Team ICO究竟发生了哪些变故？

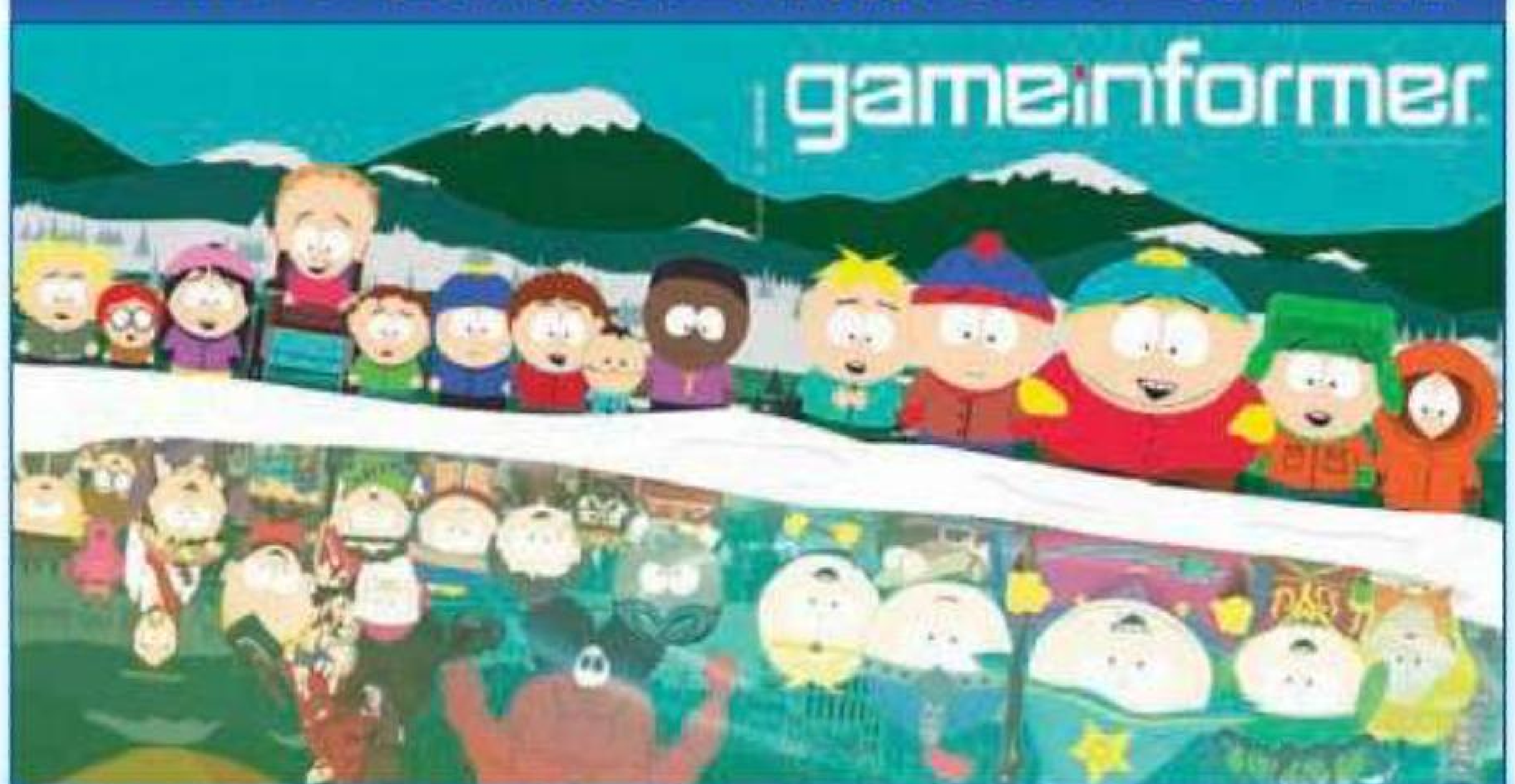
据日本方面的传闻称，"ICO之父"上田文人已离开索尼,目前他是以独立制作人的身分参与《最后的守护者》的制作。在此之后，他将会追求自己的个人事业发展。目前此传闻并未获得索尼官方证实，不过传闻渠道的可信度相当高。

上田文人的作品以慢工出细活著称，他开发的《ICO》和《汪达与巨像》虽然销量并不高，但是却获得游戏开发行业的强烈反响，捧走了无数权威大奖。进入PS3时代之后，上田文人的Team ICO却毫无表现，5年来没有推出任何作品，就连今年发售的《ICO & 汪达与巨像高清合集》也是由其他工作室完成。已经开发6年的《最后的守护者》至今也看不到上市的希望。显然，如此漫长的开发时间已经超出了"慢工出细活"的范畴，Team ICO内部在这些年来应该是发生了某些变故。

RPG名门打造《南方公园》新作

黑曜石工作室自从今年3月份以来就多次表示他们正开发一款独特的新作，现在这款游戏终于正式公开，确实是一款令人意外的作品——RPG版《南方公园》新作。这是通过全球发行量最大的游戏杂志《GameInformer》以封面报道的形式公开，意味着该作绝非普通动画授权游戏，而是一款AAA级大作。

这款《南方公园》RPG将由THQ发行，对应平台为PS3/X360/PC。游戏中，玩家将扮演一位刚搬来小镇的小朋友，目标是交朋友，以及抵御来自各方面的威胁。本作由动画版制片人Trey Parker和Matt Stone监制，预定于2012下半年发售。



这是精品RPG缔造者黑曜石的一次特殊选材

“《死亡空间》系列”大量新作上马

继《死亡空间 3》剧情泄露之后，最近又有传闻称 EA 将会开发《死亡空间》的 FPS 类型新作，而且还有该作的飞行类新作的计划。而在这两款游戏之后，《死亡空间》团队还准备开发一款类似于《未知海域》的游戏。

据传，《死亡空间》新作企划大量涌现的原因是最近该作团队发生了管理层的重大变更，《死亡空间 3》差点被取消，不过该作最后还是被保住了。传闻称，《死亡空间 3》将会有多人合作模式，本作也是将是 Isaac 最后一次担任主角，三部曲将就此结束。

《刺客信条》新作将选址中国？


■《刺客信条》动画版中出现的中国明朝女刺客 Shao Jun。

市场调查进行中，8个地区与时代背景均有可能

育碧最近开始为下一作《刺客信条》的选址而进行市场调查，向玩家发布了新作时代背景的问卷，候选的地点有 8 个，其中就包括封建王朝时代的中国。其他候选地点包括：维多利亚时代的大英帝国、古埃及法老王巅峰时期、西班牙征服者入侵美洲时期、美国革命时期的英国殖民者与本土美洲人之间的冲突、推翻沙皇统治的俄国革命时代、幕府时期的日本、古罗马时代凯撒帝国的崛起。

由于 2012 年的《刺客信条》新作已经在开发中，因此这次市场调查相信是为 2013 年之后的《刺客信条》做准备。“《刺客信条》系列”的故事将会在明年的新作中全部终结，而 2013 年之后会开启新系列。据称，古埃及与明朝时的中国是今后《刺客信条》最有可能的时代背景，这在《刺客信条 启示录》的游戏中和动画短片里都有所提及。

PSV《机车风暴 遥控越野赛》明春上市



Evolution原班人马为您带来最火爆的掌上赛车体验

PSV 上市在即，虽然欧美第三方仍然对其缺乏热情，但是 SCE 自家的欧美作品免不了都要推出 PSV 版。最近 SCEA 一口气公布了多款 PSV 游戏，其中就包括《机车风暴 遥控越野赛》(MotorStorm RC)，本作将于 2012 年春季在 PSV 和 PSN 上推出。

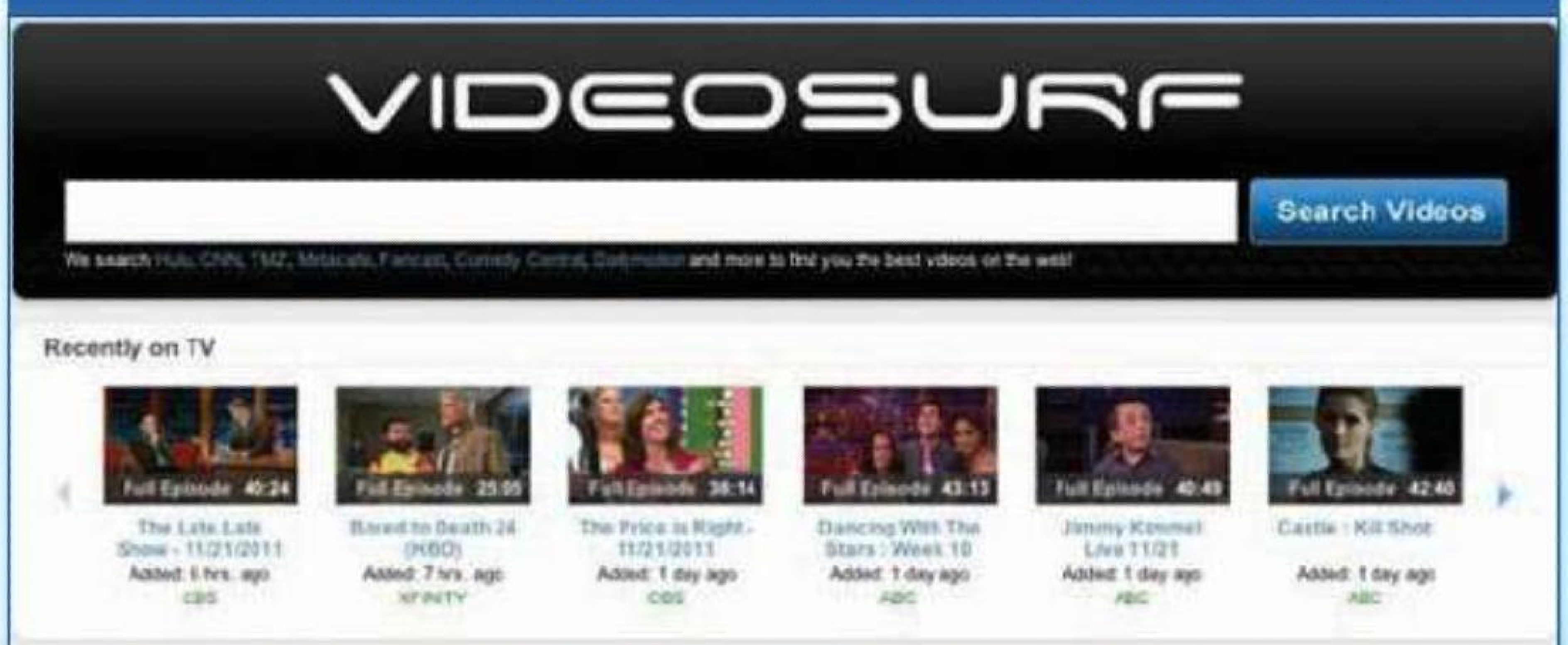
《机车风暴 遥控越野赛》的游戏方式与过去相同，只不过玩家所控制的是遥控车。收录的赛道有 16 条，分为四种环境类型。负责本作开发的仍然是系列开发商 Evolution 工作室。无论你购买的是 PSV 版还是 PSN 版，只要购买了一个版本，就可以获得另外一个版本，任意选择在 PSV 或 PS3 上游玩。PS3 版还支持 4 人分屏模式。

《Gam ePro》杂志停刊

全球最老牌的游戏杂志之一——《GamePro》杂志从 12 月 5 日起正式停刊，官方网站也将会并入 PCWorld.com。

《GamePro》创办于 1989 年 5 月，隶属于 IDG 集团，发行量曾在 50 万以上，在巅峰期该杂志曾推出其小编形象的模型手办，而且与著名游戏角色的模型一样畅销。IDG 表示停刊的原因是缺乏广告收入。《GamePro》的大部分员工已经离职，剩下的部分编辑团队会并入 PCWorld.com，今后主要负责为厂商和展会制作非公开发行的杂志。

Xbox LIVE将引入智能视频搜索技术



微软收购VideoSurf，将智能视频搜索与Kinect结合

微软于 11 月 22 日宣布其已经收购视频内容供应商 VideoSurf，收购该公司的原因，除了是要继续扩大其在 Xbox LIVE 节目供应方面的实力，同时也是看中了该公司独有的后端技术，通过该技术可以看到视频里每一个单独的帧，并编入索引，实现更简单精确的搜索。微软准备将 Kinect 与该技术结合，这样会比传统下拉式菜单以及用屏幕上的软键盘来搜索与查找方便得多。

微软 Xbox LIVE 互动娱乐商业部的 Alex Garden 表示，从年底开始，微软将会与 Xbox LIVE 的娱乐供应伙伴合作，添加语音搜索功能。今后将加入 VideoSurf 的技术，对内容进行实时标记，改进搜索速度与精确度。在此之前，VideoSurf 的技术主要应用于一些网站上的视频，能够对视频中一些画面上比较独特的时刻进行分析与索引，根据特定的内容算法将其进行智能归类，这样用户就可以根据多种要素进行视频搜索，比如在某个场景中出现的特定人物或角色。



MM是中国移动为你推出的移动应用商场（Mobile Market），这里的软件无所不包，从财经新闻到吃喝玩乐，适用你生活的方方面面，游戏、音乐、阅读、视频、理财、出行、词典、主题壁纸…总有你喜欢的。有事没事，MM一下

MM三大优势
轻松的MM：手机登录下载流量费全免
免费的MM：每天有N多免费软件上架
开放的MM：几乎适配所有的手机型号

移动应用商场
Mobile Market

MM一下：
1. 发送“MM”到10658800免流量费下载“MM”手机客户端
（短信发送费0.1元/条）
2. 登录 www.10086.cn

移动改变生活
www.10086.CN 热线 短信 10086



文 清国清城 美编 一刀

宫本茂几乎每天都与手冢卓志和中乡俊彦一起吃午饭，所以在任天堂他们有“铁三角”之称。而岩田聪每个星期至少会有一次参与他们的午餐，通常是在星期一的时候——他相信经过一个周末之后，这些创作者总会有不少新想法冒出来。到了星期二和星期三，一般就轮到讨论存在问题与压力的地方。

在《塞尔达传说 天空之剑》的开发过程中，这种“午餐讨论”特别激烈——它是任天堂有史以来开发规模最大的一款游戏，也有最多的崭新创意诞生。对于这三巨头来说，它不仅是系列 25 周年献礼之作，它的目标是成为超越《时之笛》的又一个业界传奇。

天空守护者

《天空之剑》开发秘话

Part 1 指向天空之剑

《塞尔达传说 黄昏公主》完成后，青沼英二开始思考 Wii 的下一款正统续作。不久藤林秀磨完成了《幻影沙漏》，他向青沼英二展示了一份设计文档，青沼英二读完之后很满意，就委任藤林秀磨为新作的导演。当时 MotionPlus 正在开发中，藤林秀磨的设计方案详细描述了对该周边的利用。围绕着 MotionPlus 的全新可能性，设计团队探讨与实验了半年，但是他们发现很难驾驭这款能提升动作感应精度的新周边。青沼英二甚至沮丧地提议放弃使用 MotionPlus，不过其他制作人表示强烈抗议。直到另一个部门做完了《Wii Sports 运动胜地》，《塞尔达》组玩过之后，才逐渐对 MotionPlus 有了更深入的把握。

但是让《Wii Sports 运动胜地》里的 Mii 角色做出准确的体感动作容易，而要让真人比例的塞尔达做出真实的体感动作，意味着需要考虑很多细节，比如在剑斗时，剑锋必须朝向敌人，所以根据玩家挥剑的角度，必须让剑锋角度动态调整，使其总是朝向敌人。为此小林龙二的团队进行了大量的研究，对人体骨骼结构以及动作特点深入分析。最初他们过于坚持对人体动作的逼真还原，但是这样林克的动作反而不好看。最后他们设计了一种系统，让玩家的动作并非 1:1 与林克匹配，但是实际玩起来的时候，却感觉林克的挥剑动作与自己相同。游戏中的很多敌人都是专门为这种挥剑系统而设计的，比如**ギラヒム**会徒手接住你从不同方向砍过来的剑，让你更有一种与高手对决的感受，更想研究从哪个角度挥剑更合适。宫本茂试过这段 BOSS 战之后苦恼地说：“这家伙根本打不倒嘛！”

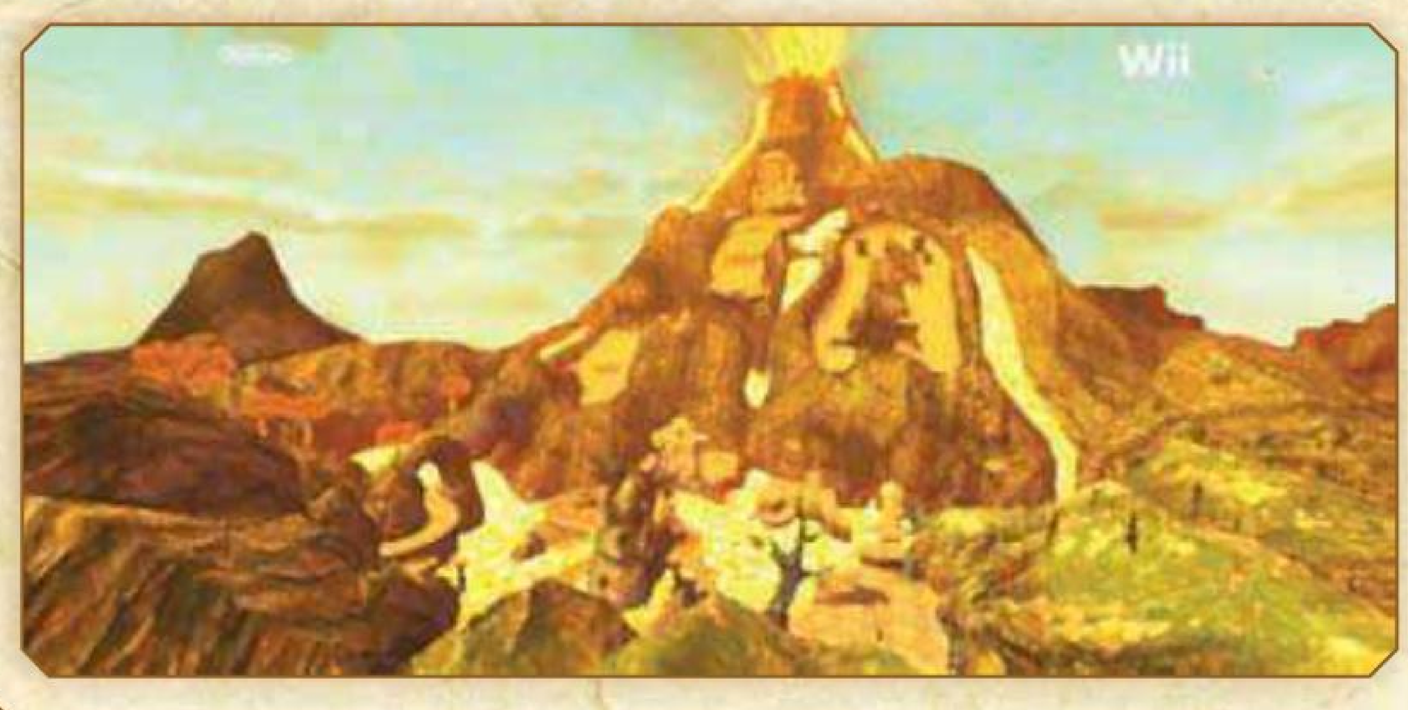
游戏副标题中的“天空之剑”来自宫本茂的一个偶然创意。如果只能做挥剑动作，可能会有点枯燥，所以宫本茂想到了为挥剑增加一些效果：将剑指向天空，蓄力一小会儿之后便可用剑气杀敌，这个“指向天空”的动作成为本作的一个标志性动作，副标题的“Skyward Sword”指的就是“指向天空之剑”，而且“ward”也有守护的意思，所以“Skyward”也有“天空守护者”的意思。

开发每一款《塞尔达》新作，宫本茂都会要求开发团队为林克增加新动作。开发者们都形成了自觉，在宫本茂提出要求之前主动设计多种新动作。由于本作的挥剑动作不再需要使用 A 剑，藤林秀磨就将 A 键设定为急冲向上跃起的新动作，使林克在充满障碍物的场景中行动时更加流畅，还能踩着敌人的盾牌跃到对方身后，成为一个极其实用的战斗招式。负责 UI 设计的田中怜始终将“促进动作流畅性”放在首位，藤林秀磨向他提出了可以不用打开道具选择菜单直接选道具的设计创意：利用 MotionPlus 的感应精度，让玩家扭一下手腕就能选择道具，这样就可以在游



戏进行过程中即刻选择道具，无需因调出菜单画面而使动作暂停。林克甚至可以一边奔跑一边喝回复药，如此一气呵成的游戏节奏真是让所有动作 RPG 玩家们惊异。宫本茂对这些浑然天成的设计赞不绝口，他对手下说：“我再也不想用过去那样的系统玩了！”

游戏中很多新道具的出现也是为了突出 MotionPlus 的特性而设计的。会在空中飞行的钩形虫就是为了表现可用 MotionPlus 自由控制飞行方向的乐趣。原本该道具只是一个回旋镖，但是控制回旋镖的飞行路线感觉有点奇怪，接着有人想到了机器人动画里常见的火箭拳，那种能在空中飞行的拳头、还能将目标抓起来，如果在游戏中实现将会非常有趣。为了符合《塞尔达》的世界观，这种火箭拳就变成了机械钩形虫。不过机械钩形虫这种道具对于过去的《塞尔达》世界观来说也显得过于先进，为了给出合理解释，本作的世界观得到了拓展，远古文明的概念逐渐成形——整个游戏的世界观背景，居然是因为一个小小的道具而诞生，当你在这个新世界里展开壮阔的冒险，恐怕做梦也不会想到这一切都要感谢那只小小的钩形虫吧？对于其他游戏来说，这是不可思议的事，但是对于《塞尔达》来说却并不稀奇。在该系列的历史上，向来是先构思有趣的游戏玩法，然后再根据系统设定构思故事背景。藤林秀磨说：“我们开发《塞尔达》的方式就像解谜一样，真的很有趣。”



Part 2 浓密的游戏性

过去宫本茂总是教导青沼英二，制作《塞尔达》游戏时，在关卡设计方面一定要以“浓密”为原则，不能盲目追求场景规模的庞大，而是要在有限的规模之内精心设计好每一个细节。在开发《天空之剑》时，青沼英二也向他的手下传递了同样的原则。

所谓“浓密”的关键并非把场景做小，而是让场景的“密度”变大。作为游戏第一个野外场景的森林至关重要，这就像让玩家自然融入到《塞尔达》世界的一个入口。为了吸引玩家深入其中，平向雄高为其设计了明亮而欢快的氛围，与以往《塞尔达》森林的阴暗感觉形成鲜明的对比。森林中的昆虫与小鸟不仅使得场景更生动，玩家还可以拿出捕虫网捕捉它们，不同的物种还要用不同的捕捉方法，而这也成为让玩家熟悉体感操作的一种教学式迷你游戏。

明亮的森林也更符合本作所采用的画面风格。游戏场景采用了水彩画渲染技术，而人物则是采用稍有不同的画面处理方式，使其在色彩斑斓的场景中能够有更鲜明的对比效果，便于玩家在激烈的动作中轻松辨认出来。在 E3 2010 上本作首次展出后，美国任天堂根据市场调查的结果提议日本方面对图像效果进行修改，尤其是挥剑的视觉效果被全面变更。

负责本作关卡设计的足助重之虽然此前曾是《新超级马里奥兄弟 Wii》的多名导演之一，但是在《天空之剑》之前，他还从来没有过开发 3D 游戏的经验，而且他承认自己向来对“《塞尔达》系列”十分苦手。藤林秀磨却认为这恰恰是本作所需要的人才，因为过去他所开发的 2D 游戏直观易懂，由他负责本作的 3D 关卡设计，能够更多地考虑那些没有 3D 游戏经验的新手，为比较核心向的《塞尔达》赋予《新超级马里奥兄弟 Wii》那样的大众化魅力。足助重之面临的第一个挑战是设计“封印之地”的巨大 BOSS 战，他在没有获得任何具体指示的情况下设计了螺旋式的地形，并借助帆布与风洞让林克能自由地上下移动，降落到敌人身上作战。这给负责镜头设计的程序师带来了诸多烦恼，不过这位程序员有着很高的摄影天赋，他外出时永远随身携带照相机或摄像机，以独特的视角捕捉身边的一切。他为本作设计了方便而直观的镜头运作机制。

“浓密场景”的设计理念贯穿了《天空之剑》的整个开发过程，就连本作的地形设计师数量也是“浓密”的——仅负责地形设计的人员就达到了 22 人，不仅是《塞尔达》历史上最多的，更是任天堂历史上前所未有的地形制作规模。设计了森林场景之后，藤林秀磨认为还要有充分利用高低差的场景，而且本作加入了急冲跃起的动作，更适合制作山脉地形的场景——火山关卡的设计灵感由此而来。游戏中故意设计了大量陡坡，并以大魄力的镜头角度让玩家欣赏壮观的风景。

由于《塞尔达》的游戏内容庞杂，系列历来都提供了类似于“秘书”的角色帮助玩家了解游戏的方方面面。本作扮演此角色的“Fi”，既是一个活生生的游戏说明系统，又是剧情的关键部分。



《天空之剑》的创造者们



导演 藤林秀磨



身为导演，藤林秀磨负责本作的整个主要方面，从基本游戏系统到脚本都由他统筹。每次开发团队设计了使用 MotionPlus 的新系统，藤林秀磨就会拿给宫本茂、青沼英二或者手冢卓志看，征求他们的意见，不断修改直到获得它们点头认可。在此之前，他曾是《塞尔达传说 幻影沙漏》的助理导演。他表示，制作掌机和家用机的《塞尔达》最大的差别就在于后者很难修改，因为参与开发的人员太多，每一次修改就意味着需要很多人的配合。

设计总监 小林龙二

从敌人到 NPC 的设计都有专门的团队负责，而小林龙二负责监督这些团队，进行各方面的协调。他在加入任天堂第五年时参与了《塞尔达》的开发，当时是负责 NGC《风之杖》的敌人设计。这次是他第二次参与《塞尔达》的游戏开发。



UI设计负责人 田中怜

图形用户界面（UI）设计小组负责人，由于 MotionPlus 的操作是本作的关键，因此他所负责的工作非常重要，不仅要让体感操作更直观，而且要通过完美的用户界面让用户更容易理解。



关卡设计师 足助重之



虽然负责的是游戏初期空中浮岛 Skyloft 的关卡设计，但是其实是在游戏开发中途才加入本作团队。这是他第一次参与开发采用 3D 场景的游戏。

《天空之剑》的创造者们

游戏策划 平向雄高



在任天堂参与开发的第一款游戏是《皮克敏》，负责的是关卡设计。之后参与了《塞尔达传说 幻影沙漏》。

特效设计 伊藤晴康



自从加入任天堂以来，已经参与开发了4款《塞尔达》，之前的3款分别是《风之杖》、《黄昏公主》和《灵魂轨道》。在本作中，他负责创造了独特的水彩画风格画面效果。

富永健太郎



负责游戏中与火相关的场景与迷宫的策划。

尾山佳之



负责为关卡设计师提供技术支持以及画面特效。

竹村启



负责游戏中沙漠地带的第三个独立地区制作。

藤野洋平



负责游戏中沙漠地带的第二个独立地区以及最后一个迷宫的制作。

北川幸治



负责制作沙漠地带最初关卡的制作，帮助玩家适应本作中场景会变化的系统。

岩本大贵



负责天空与城镇的总策划，包括序盘部分、分支事件及骑鸟飞行系统，被同事取外号叫“空之神”。

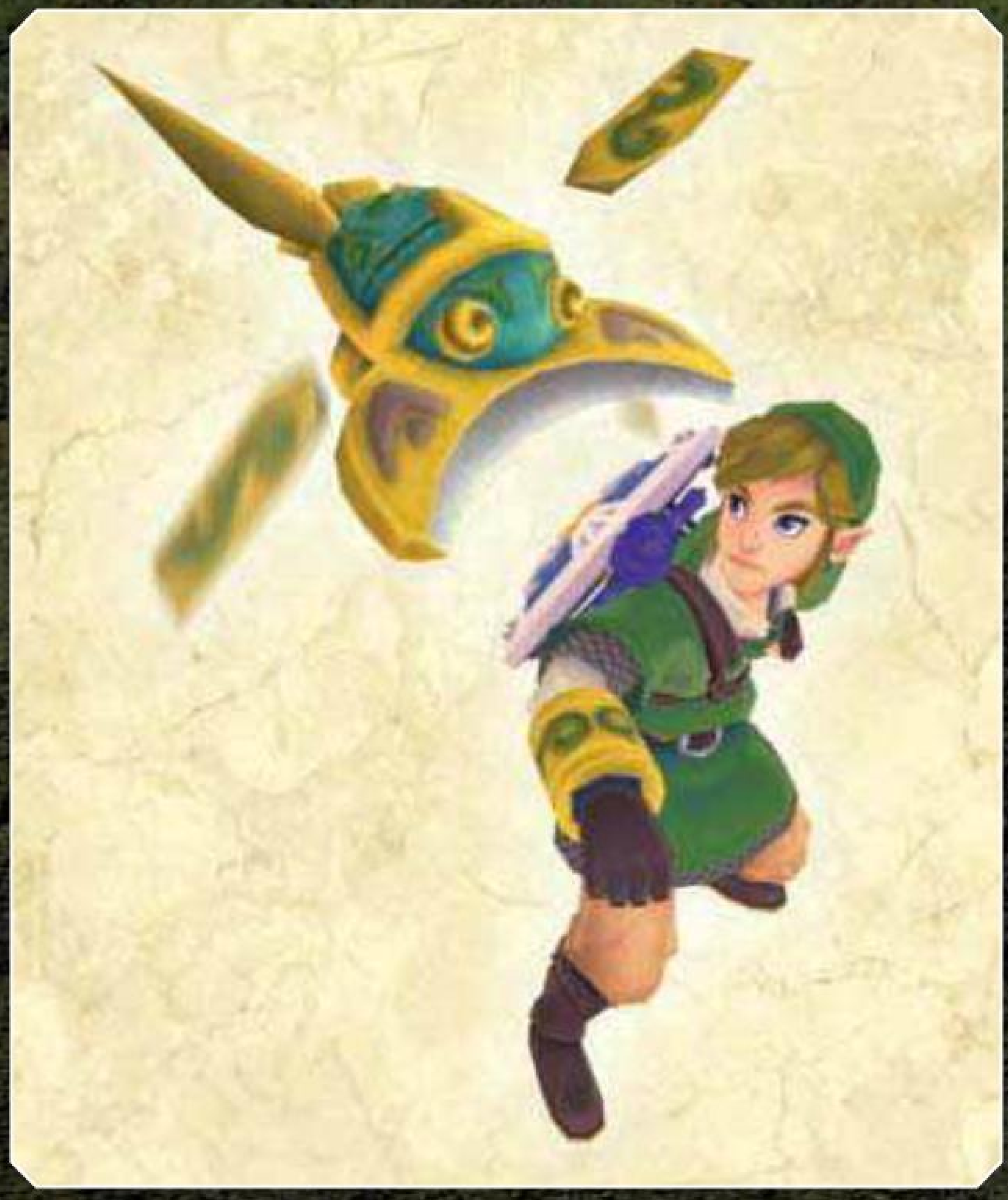
久田华子



负责地形设计的协调，与岩本大贵一起进行天空与

当玩家进入一个新关卡的时候，就需要由Fi来进行讲解。由于本作火山与森林的关卡分别由不同的团队负责制作，他们都专心为自己设计的关卡填入“浓密”的内容，并不怎么考虑关卡之间的关联。藤林秀磨经常检查各个组制作的关卡，发现很难将这些关卡串联起来，所以他指派尾山负责关卡之间的衔接，于是尾山就被戏称为本作开发团队里的“番长”。尾山负责每天将刚做好的内容玩一遍，对其中薄弱的地方提出意见，并根据其他组的情况，想出解决的方法。Fi的讲解内容是由各组的策划人员所写，再交给尾山综合整理。

关卡的衔接对本作十分重要。不仅各个不同地区有截然不同的地形地貌，有一些地区本身的地貌就会发生沧海桑田的变化。本作的沙漠地带



就引入了场景变化系统。场景变化对《塞尔达》系列来说并不陌生，从《时之笛》里因为时空变化而导致的场景变化，到《黄昏公主》中的光明与影之世界，同样的舞台总是会有不同的变化形态。开发《时之笛》时，藤林秀磨曾经尝试了利用Wii手柄的功能让玩家瞬间穿梭于过去与现在的操作系统，比如朝沙漠上空的某处射箭，如果射中，场景就会即时变化为绿洲，玩家会看到青草与树木瞬间长成、沙漠转眼间变为生机盎然的美丽绿洲，由此产生强烈的视觉冲击。后来该系统变成在特定地点用剑敲击时空石即可产生时空变换，现时已成沙漠的场景会瞬间回到古文明时代。藤林秀磨本打算将此系统应用于本作的所有关卡，但这意味着所有东西都要做双份，包括场景、物体、人物乃至音乐等等，其中的一个地方出错就会导致更严重的问题。所以最终决定将此系统限定于三个地区。

由于本作的各种场景之间差别太大，很难按照以往的方式用道路将不同的场景连接起来，所以本作尝试采用了《超级马里奥兄弟》的关卡选择画面，但这与《塞尔达传说》的一贯基调格格不入，所以决定改成“从空中浮城直接降落到目的地”的方式。此创意来自藤林秀磨，他曾在一个电视节目中看到有女子玩跳伞时晕了过去，这时另一个有经验的跳伞者降落到她附近，帮她打开降落伞，并牵着她降落到目的地。他看完之后，产生了“用这种方法选关”的想法。从空中浮岛穿过云中之洞来到地面目的地的构思由此而来，而当时刚开发完《灵魂轨道》的岩本就在此时加入本作团队，他根据此创意提出了让林克骑着大鸟自由翱翔的构想。

Part 3 动人旋律

《天空之剑》的音乐与音效制作团队共10人，其中5人负责音效与音乐系统，还有5人负责作曲。在游戏开发的最初一年半时间里，水田真人与作曲家若井淑主要进行乐器的准备与基本音乐基调的确立。若井淑是任天堂最重要的音乐制作人之一，参与了《风之杖》、《皮克敏》、《任天狗》等众多重要作品的音乐制作。由于《天空之剑》的音乐工作量太大，水田真人请求任天堂音乐总负责人近藤浩治多安排一些人手，最后逐渐增加到10人。

水田首先要做的是风的声音，在天空的场景中，这是让人产生身临其境之感的重要音效。“空气感”向来是《塞尔达》非常强调的游戏感觉，不管是在野外还是迷宫里，或者是大鸟俯冲时划破空气的声音，都要有不同的声音表现。本作中仅风声的制作就分为多个开发人员分别设计出不同的方案。

多数游戏都是音乐比音效重要，而凡是宫本茂的游戏，都将音效放在更重要的位置。将音乐变成游戏性的一部分，也是其作品的重要特色之一。本作就加入了可以边走边弹奏竖琴的系统。
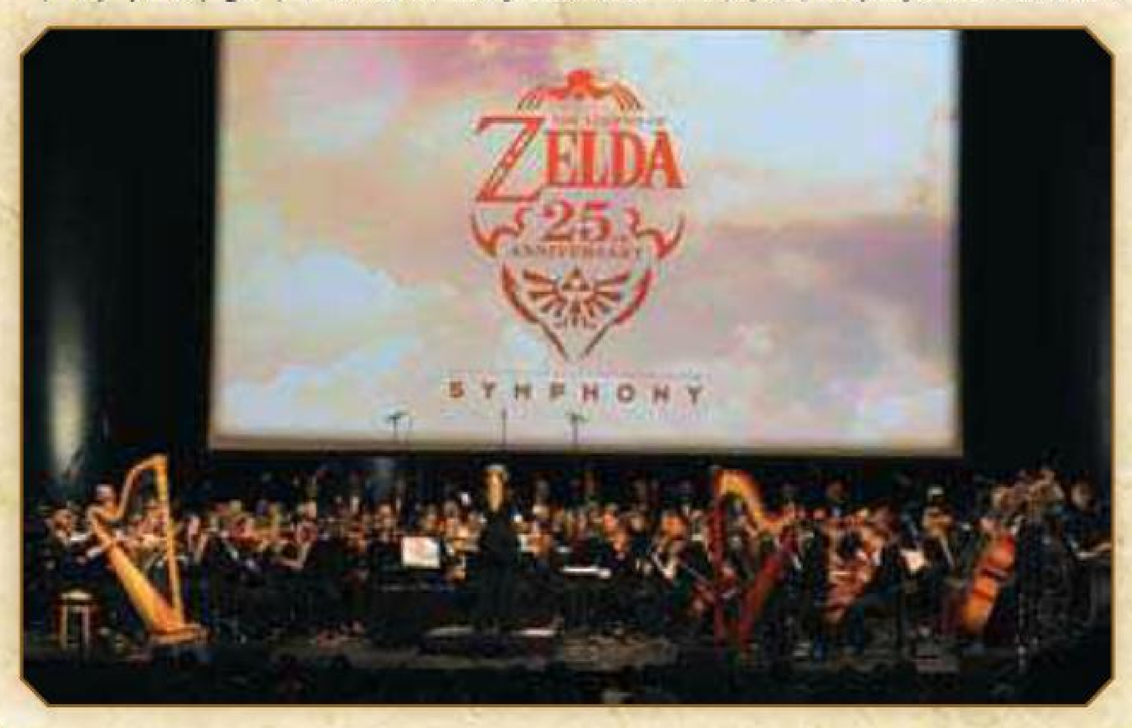
由于《天空之剑》的开发过程非常分散，每个星期各组组长都要聚在一起开会，若井淑和水田真人代表音效组出席，他们不仅是汇报进度，更要知道各组正在做的最新内容，帮助他们制作音效。有时候关卡设计上一些小小的改动就意味着音效必须重做，久田华子生动地说：“我们要一直竖着耳朵，打听各方面的最新变化。因为是这么大的项目，你一不留意可能就有大变化在哪个角落发生了。”好在她的办公桌就在青沼英二附近，所以总是时不时就跑到他跟前打听情况。

《天空之剑》是任天堂情报开发本部首次使用交响乐为背景音乐，此前任天堂的东京软件开发部曾在《超级马里奥银河》中使用了交响乐，不过京都方面对此还是缺乏经验，5年前《黄昏公主》的交响乐录制也是委托东京方面完成。使用交响乐的决定是在开发阶段的最后一年才提出。在E3 2010的一次圆桌会议上，一位记者向宫本茂提出“能否在《塞尔达》中使用交响乐”，宫本茂给予了肯定答复。回到日本后，音效组就接到了“必须使用交响乐”的指示。当时青沼英二十分紧张，在此之前他只参与过《黄昏公主》的一首交响乐录制，他深知其中的不易。而当时他们所剩时间不多，青沼英二很怀疑能否准时将音乐部分做完。宫本茂对此非常坚持，他参加了交响乐的实际录制过程，当乐曲响起时，他一脸陶醉地说：“我就知道交响乐适合《塞尔达》！”

因为对交响乐的热爱，宫本茂还提出要举办“塞尔达传说25周年交响音乐会”，系列主创人员

都出席了巡演，观众反响极为热烈，现场有不少人甚至感动得痛哭流涕。当时在台下默默欣赏的系列音乐制作人近藤浩治也是眼中含泪。音乐有唤醒记忆的魔力，从台下观众，到台上的表演者，都因为想起当年感动的游戏时光而落泪。岩田聪本人出席了在洛杉矶举办的音乐会，多次全场起立欢呼的狂热场面让他感动。到游戏制作后期，《天空之剑》雄浑的交响乐成为提振士气的“魔法”。开发人员在工作疲累时，就会到录音室里欣赏已经做好的音乐，这成为他们舒缓神经、重获动力的源泉。

由于《天空之剑》的游戏性围绕剑的使用，所以剧情当然也是以剑为主。在游戏初期就确立了“讲述圣剑起源”的基本设定，青沼英二打算将其时间点设定为系列历史上最早的时期，讲述海拉尔王国的诞生。同时还要兼顾空中浮岛这个背景。与过去《塞尔达》各作所创造的历史进行对比，发现其中存在许多自相矛盾的地方。因为游戏的开发流程



是先制作关卡再构思剧情，所以在游戏已经制作了 3 年之时，背景故事都还没定下来。藤林秀磨开始将自己关在家里没日没夜地写脚本，首先是要把脚本关键点的条目都列出来，也就是做成所谓的“箱书”。根据这本“箱书”再进行逐步完善与拓展，创作人物对话，设计剧情事件……这些细节定好之后再交给吉田繁树制作为剧情画面的成品，他会先让动作设计师与动画师用游戏的 3D 建模做出临时的情节串联图板，由其他团队看过满意之后才变成游戏里的实际片段。由于到了游戏开发中后期仍然不断有变动，本作的脚本与过场动画也是一改再改，经常是一个片段即将做好的时候，就被告知内容已经更改了。

《天空之剑》的过场动画数量多达 79 段，总长超过 120 分钟，这对于以不重视剧情为传统的任天堂是非常罕见的，青沼英二本人也对此十分惊讶，而且他认为某些片段做得太长了，比如初期塞尔达从空中跳下，林克不知所措地想要将其接住的情节。该片段生动表现了塞尔达活泼、情绪化而冲动的个性，青沼英二虽然对其整体素质满意，但是认为片段太长会影响游戏的流畅度，特别是游戏初期阶段，会让玩家等得着急。在青沼英二的要求下，很多过场动画片段进行了删改。同时在游戏中通过更生动的人物表情以及一些小细节表达塞尔达的顽皮，比如塞尔达多次将林克从空中推落。

Part 4 大家的《塞尔达》

在很多人看来，《塞尔达传说》是一个面向男性核心玩家的游戏系列，但是在该系列的开发团队中，也有许多女性。久田华子在加入任天堂之前从未玩过《塞尔达传说》，而当她入职时，却被安排到《黄昏公主》的开发团队。为了了解该系列，久田才开始玩《时之笛》，结果第一个迷宫就过不了，四处打听之下才了解到过关诀窍，接着开始明白《塞尔达》的探索乐趣。她在制作游戏时，特别喜欢设计一些能把玩家吓一跳的东西，比如在某个阴暗的角落放一只大蜘蛛。

丸浪友实玩的第一款《塞尔达》是《风之杖》，因为游戏的画面风格可爱，她就随着该作一块买了 NGC。岩崎智美则是一个铁杆的《塞尔达》饭，从《众神的三角力量》就开始玩，那时她才上小学。而最早接触《塞尔达》的是广野著子，她从 FC 时代就开始玩《塞尔达》，在 SFC 时代之后有一段时间不再玩游戏，直到《时之笛》出现后才再次点燃了她的游戏兴趣。该作对她最大的启发，就是要设计能给人强烈印象的角色。得知《天空之剑》的背景设定时，她曾打算为林克设计红色的服装，与蓝色的天空形成鲜明的视觉对比，但是绿衣服是林克不可改变的特色，所以就变成骑红色大鸟在空中翱翔。最终角色设计的定型稿是在征求了游戏策划、脚本作者乃至声优与音效人员的意见之后综合而成。到了游戏制作后期，这些女性员工也和男性同事一样经常通宵加班。他们负责了很多细节的制作与调整，比如草丛与树木，她们以女性独有的感觉为本作增添了许多更细腻、更吸引女性的地方。

任天堂希望《天空之剑》成为一款能吸引所有人的游戏，无论男女老少都能从中找到自己的乐趣。游戏发售后媒体的赞誉声不绝于耳，很多以评分标准严苛著称的媒体都认为本作是《塞尔达》历史上最出色的一作，这几乎就等同于说它是史上最佳游戏，毕竟《时之笛》的“史上最高分游戏”身分已经保持多年。一些欧洲媒体还邀请了许多铁杆玩家参与采访任天堂的主创人员，他们大多认为《天空之剑》是有史以来最棒的《塞尔达》。负责寻找 BUG 的任天堂 QA 人员平均都玩了六七百个小时，一般来说在这样漫长的游戏时间之后，大多数人在游戏发售后再也不会去碰，而这些 QA 人员在游戏发售后，仍在自己的业余时间里继续玩。一位玩了 880 小时的韩国人说：“这游戏是玩得越多越觉得新鲜而有趣，特别是在二周目和三周目的时候。它太令人着迷，这种感觉妙不可言。”另一位实现 20 周目的 QA 人员说：“与过去的系列作相比，我对林克的看法完全改变了。过去我控制的是林克，而这次我自己变成了林克。这是完全不同的。”



《天空之剑》的创造者们

城镇的设计，也参与了本作采用水彩画风格的决议。

水田真人



负责音效制作，开发了本作音乐与音效所用的基本系统，从整个游戏的音乐协调到乐器的应用都由他负责。

森直树



负责脚本与剧情画面制作，在游戏制作后期一年半的时间里才加入本作团队。

若井淑



负责整体音效的协调以及创作部分音乐，他参加制作的第一款《塞尔达》游戏是《风之杖》，这是他第二次参加《塞尔达》游戏的开发。

吉田繁树



过场动画导演，也是在后期才加入本作团队。

保坂有纱



担任本作的企划工作，负责火山关卡后期的迷宫设计以及野外关卡设计。之前参与过 NDS 的《灵魂轨道》，在此之前参与的游戏有《Wii Fit》和《动物之森》。

广野著子



负责本作的角色设计，此前也在《灵魂轨道》担任过角色设计。

岩崎智美



负责道具相关的协调工作以及设计监督，也直接设计了 Skyloft 的部分物品。此前参与的游戏有《马里奥赛车 Wii》和《Wii Sports 运动胜地》，主要负责动作方面。

丸浪友实



负责物件设计相关的监督与安排，同时也制作了森林与沙漠相关的内容。

对于一款经历25年风雨仍然历久不衰的作品来说，《塞尔达传说》系列”无疑具有能牢牢牵着玩家心的独特魅力。作为任天堂旗下的知名品牌之一，系列几乎每一作都能令玩过的人拍案叫绝。作为25周年的纪念作品，本作带领大家来到了更美丽、更广阔的世界，并以天空、大地、时空为舞台，向大家讲述最遥远、最古老的“塞尔达”的故事。



塞尔达传说 天空之剑	Nintendo	动作角色扮演
Wii ゼルダの伝説 スカイウォードソード		日版
2011年11月23日	1人	6800日元
必须使用Wii Motion Plus		推荐玩家年龄：全年龄

文 宇宙　美编 心の永恒

系统详解

基本操作

按键	
A	收剑、调查、确认
A长按+摇杆	奔跑
B	拿出、使用特殊道具；下落时用斗篷减速；长按能更换要使用的特殊道具。
C	第一人称观察，探察。长按能更改探察目标。
Z	注目、锁定、调整视角。
+	打开地图。
−	拿出口袋中的普通道具，长按能选择要使用的普通道具种类。
1	查看持有的物品。
2	查看帮助。
↓	获得法伊的提示。
Z+摇杆+A	短距离回避动作。

体感	
投掷物品	A搬起物品后，右手手柄指向上，向前挥动。
滚动物品	A搬起物品后，右手手柄指向下，向前挥动。
翻滚	奔跑状态下挥动左手手柄。
使用盾牌	挥动左手手柄（前提要装备盾牌）。
攻击/拔剑	挥动右手手柄。林克会根据玩家挥动手柄的方向做出相对应的斩击或突刺。
获取天空之力	拔剑状态下举起右手手柄，林克的剑上盈充了光芒。
天空斩	获取了天空之力后，挥刀使出的第一下攻击会附带剑气攻击。剑气除了能给予敌人伤害之外，部分谜题也要用这招来解开。
回旋砍	同时挥动左右手手柄。根据玩家挥动的方向林克能做出横竖两种回旋砍。
倒地追击	敌人倒地后按Z锁定，同时挥动左右手手柄能给予终结攻击。能直接秒杀杂兵。

其他动作

盾牌&防反相关

初期的木盾不防火，而铁盾不防雷。游戏中每个盾牌都有一条HP槽，直接用盾牌承受敌人的攻击不会损耗自身HP，



但是相对的会令盾牌HP下降，HP为0之后会直接毁坏。而盾牌损耗了的HP能够去购物中心找废品屋老板修复。后期拿到的圣盾则能够自动修复。

而在敌人攻击的一瞬间举盾或者再挥动一次左手手柄便能使出防反，防反能对发起攻击的敌人造成长时间的硬直，或者将某些飞行道具反弹到敌人身上，而且不损耗盾牌的HP。熟练掌握防反是本游戏通关的重点。

注视

游戏中Z键除了能调整视角之外，长按能锁定一些地图中可以调查的目标，比如人物、敌人或场景的机关等等。战斗中使用注视不仅能避免攻击落空，还能做出比如回避、倒地追击等特殊动作。



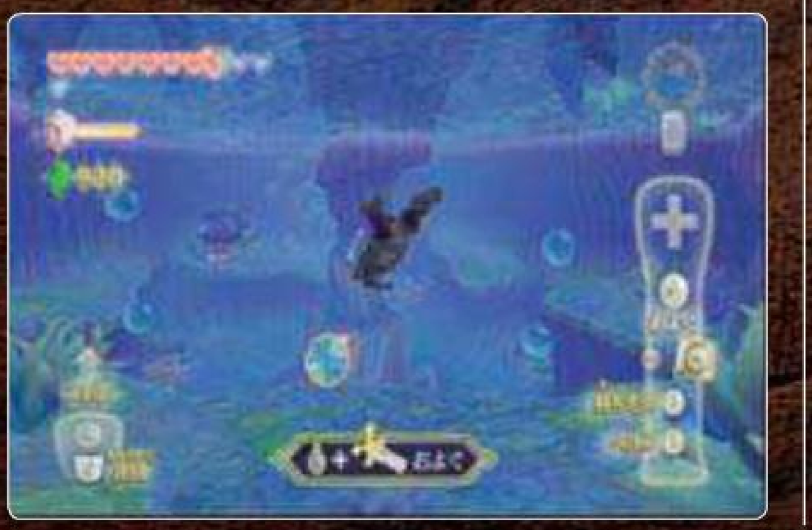
探索功能

随着剧情的推进玩家能用C键对各种事物使用探索机能。长按C选择了要探索的东西之后，画面四周就会变成紫色，这时玩家可以利用右手手柄像往常一样观察四周，如果画面中的准心正对着目标的方向，准心就会出现紫色的箭头提示你移动到目标实际的方向。如果距离目标越近，手柄的声音就会响得越厉害。利用这个功能不仅能找到很多重要的剧情道具，像回复红心之类的道具也能通过这个方式搜索出来。



水中操作

游戏中期获得了“水龙之鳞”后林克便能在潜入水中游动。水中的操作跟空中差不多，只不过要按住A键才能潜水，同样是将右手手柄左右倾斜来控制林克的游泳的方向。在水里游泳会消耗氧气槽，不过平时氧气槽消耗速度很慢，而且可以利用水中的气泡回复氧气。而上下挥动左手手柄林克便能使出旋转突进。旋转突进能快速移动一段距离，是水中惟一的攻击技能，不过要消耗一格氧气槽，另外，利用旋转突进还能冲出水面，令林克能登上一些地势比较高的岸上。



飞行模式

安全飞行注意事项

控制楼阁鸟的飞行方向要用到右手手柄的体感功能，将手柄左右倾斜可以控制楼阁鸟左右拐弯。飞行的时候渐渐往下滑翔会令移动速度增加，反之则变慢，如果高度不够可以上下挥摇杆提升高度。画面下方三片羽毛是使用A加速的次数，加速完之后要经过一定时间才能恢复。林克从空中掉下的动作有两种，一种是大字型空降，从楼阁鸟或者空港奔跑往外跳下等方法便会以这种动作降落，降落过程中能够通过倾斜手柄来改变落点；另一种降落方式是脚朝地直接跳下去，一般发生于攀爬的时候松了手或者没有奔跑从悬崖跳下去而造成的，这种降落方式无法召唤楼阁鸟，也无法调整落点。

基本操作	
A	加速／攻击（后期去找天空精灵的时候习得）
B	减速
Z	俯视
↓	从鸟上跳下
上下挥动右手手柄	上升高度
右手手柄体感	控制飞行方向

其他部分

特殊道具作用

游戏中的道具可以分两种，本文分别以特殊道具和普通道具来将它们区分开来。普通道具就是放在口袋中，按“-”键来使用的道具，初期玩家口袋只有4格，因此最多只能携带4种。而特殊道具除了虫网之外全部都是剧情中获得，这些道具在解谜通关过程中必不可少，而且不会占用道具格子。具体的作用及使用方法如下：



弓箭：右摇杆控制准心瞄准目标后，按下A键能发射，弓箭的射程极远而且威力不俗，可蓄力。主要用来解开蓝色眼睛型机关。

炸药果：获得炸药袋子之后便能将迷宫中捡到的炸药果收进口袋带到更远的地方。从袋子拿出来的炸药果要扔出去之后才会进入点燃状态。炸药果主要用来炸开一些特殊的石墙或者岩石。

飞甲虫：可直接由玩家遥控的飞虫道具，控制方式与控制楼阁鸟相同，主要用来回收道具或者触发一些无法直接看到的机关，也能割断一些较为纤细的绳子。飞甲虫的飞行距离有限，而且直接撞倒障碍物上会马上返回林克身边，经过改造可以加速和延长飞行时间，装上夹子后还能搬运炸药果等道具。

钩爪：攀爬工具，能抓住场景中一些位置较高的特殊靶子并且将林克拉上去，也可以用来攀爬藤蔓。主要用在特定的悬崖地带。

弹弓：初期远程道具，射程不远，子弹轨迹成抛物线。本身没有攻击力但命中敌人后能令其进入眩晕状态，主要用来解谜。

鞭子：能回收道具，也能勾住特定场景的横梁并飞跃到别的平台。

吹风机：主要用来吹开地面的沙堆寻找道具。也能吹飞特定敌人。

虫网：主要用来捕捉昆虫、小鸟等。

商店	
占卜店	花10卢比进行占卜能获得下一步行动的重要提示。
废品屋	利用金钱和素材强化道具，特殊道具和普通道具大部分都能强化。前期的盾牌HP损耗之后也要在这进行修理。
道具店	能购买到盾牌、口袋或弹药等道具。
储物屋	口袋满了之后可以将暂时不用的道具放到这个店里。口袋满的状态下获得新的普通道具也会自动送来这个店里。
药店	游戏开始时能在这里获得空瓶子，利用空瓶子能够从这里买到各种回复或援护的药水。旁边背着孩子的大叔能够利用昆虫对药水效果进行强化。

引导石（シーカーストーン）

骑士学校跟剑道场之间的位置有一块特别的引导石，玩家在通关过程中如果遇到任何疑难，比如某个谜题过不了，又或者某个敌人不知道怎么对付都可以来问问这块引导石，它会详细地以视频的形式告诉你具体该怎么做（其实相当于官方给出的视频攻略查询点）。惟一比较麻烦的是要离开迷宫，然后长途跋涉回到天空楼阁来查询罢了。



女神宝箱

玩家在地面世界的迷宫里面会找到很多浅蓝色的正方体箱子，这些箱子如果用天空斩攻击一次就会飞到天上去。这时候如果飞到天上会发现地图上面多了一个宝箱的图标，这个宝箱正是玩家刚刚解放出来的女神箱子。女神箱子能开出来的东西都非常丰富，除了金银卢比之外还有可能开到心之碎片等一些重要道具。



流程攻略

天空楼阁

骑士学校

先从 1F 的正门到骑士学校外面，沿着存档点旁边的路走去，此时在 2 楼的赫奈尔老师（**ホ－ネル**）会跟林克打招呼。这里会有基本的动作教学，按照老师的指示跳上他的平台，然后他会委托林克帮他捉回校长的宠物。同样是按照提示，利用攀爬、移动箱子等方法来到屋顶上。抓到小猫后好好地送回去即可。接着按照老师的指示前往北边的女神像处，发生剧情。

塞尔达希望林克能在“乘鸟之仪式”上获胜，为了加紧练习她将林克从空中码头推了下去，谁知道无论林克怎样吹口哨，他的楼阁鸟都没来救他。意识到情况不妙的塞尔达赶紧跳下去并召来自己的楼阁鸟救回了林克。这时候众人才发现，林克的楼阁鸟失踪了。



因为出现了特殊情况，校长只好安排暂时推迟仪式的举行时间。回去骑士学校将校长的话转告给赫奈尔老师。然后从 2F 进入骑士学校来到楼梯下面跟黄色帽子男其哥亚对话，他答应帮忙寻找楼阁鸟。接着去城镇里调查一下情况吧。

支线任务 1 游戏开始后，骑士学校大门跟站在木桶旁边的人对话，帮他举起木桶然后会出现支线任务。任务内容是搬一个木桶给饭堂的大妈。完成后获得 20 卢比。

支线任务 2 从骑士学校正门出来直走到前面的大树附近，跟树下的小男孩对话，小男孩想要抓虫子，利用翻滚撞树即可完成。

广场

一直往南走来到城镇的广场，这里遇到巴多并发生剧情，剧情后回去骑士学校旁边的剑道场找到其哥亚，得知楼阁鸟可能被巴多等人抓走了困在瀑布附近，先进去剑道场找骑士长借一把剑吧。跟骑士长对话后从旁边的房间进去拿到“练习用の剑”。道场里面的木桩可以用来练习一下各种攻击技巧。来到地图东南边的瀑布，果然林克的楼阁鸟在里面，用剑砍掉洞外的木桩进去。山洞里面会遇到史莱姆和蝙蝠两种低级敌人，不用管它们直接按照地图一直路走到尽头即可。



穿过山洞之后终于找到林克的楼阁鸟了，用剑将木板两边的绳子砍掉便能放它出来。接着进入剧情，成功找回楼阁鸟的林克避免了丧失参赛资格的命运。

乘鸟之仪式

乘鸟之仪式的规则很简单，教官首先将雕像放到了旁边那只鸟上，然后将这只鸟放出去。教官宣布比赛开始后，用冲刺从空港跳出去，按右手手柄“↓”召唤自己的楼阁鸟出来，接着开始追赶目标。追上教官的金鸟之后按 A 拿到上面的雕像就算胜利。这里主要是让大家熟悉一下飞行



的操作方式，具体可以参照系统部分，几乎不用担心巴多他们会拿到上面的雕像，专心追赶即可，将要接近目标的时候可以先减减速，调整好方向再进一步追赶。第一次抓到目标的时候，巴多的手下会使诈令林克拿不到雕像，要再追上一次才能获胜。

乘鸟之仪式胜利后进入剧情。优胜者能获得今年被选为女神的女孩亲手制作的礼物，而作为今年的女神的塞尔达送给了林克一件“降落披肩”，无论多高的地方跳下去利用这个都能安全着陆。剧情中有一个小游戏，



塞尔达会将林克从女神像上推下去，玩家要利用右手手柄控制林克安全降落到下方平台的正中央才能继续剧情。仪式终于圆满结束，两人藉此机会一起去空中散步。而就在他们比翼双飞的时候，突如其来的龙卷风将塞尔达卷走了。

深夜

林克在梦中被突然出现的神秘精灵唤醒，她似乎要带林克去什么地方。跟随着她一直来到女神像内部进入剧情。精灵介绍了自己的名字叫法伊，是女神制作出来的剑之化身。从她口中得知塞尔达虽然失踪了但依然活着。接着按照法伊的指示拔起祭坛上的剑，按住 A 键做出拔剑动作便能将剑拔出来，然后将手柄（剑）高高举起，这把女神之剑就会承认林克为新的主人。随后按照指



示将剑举起，用天空斩（スカイウオ－ド）攻击前面祭台上的女神纹章。获得“绿宝珠の石板”，将石板放进前面的石板上发生剧情。云端的结界会有一小部分解开，并且解开的地方出现绿色光柱。从这个云穴下去便能抵达地面的世界了。

第二天，林克在校长的帮助下换上了一套全新的衣服（标准的绿色装备），然后踏上了拯救塞尔达的道路。出发前还能去准备一些东西，在骑士学校门口跟赫奈尔老师对话能获得“木の盾”。中央的商店现在能进去了，跟商店靠北边，台子上放着各种颜色液体的大婶对话能得到空瓶子（空きビン）。接着来到南方的广场，从南边的空中码头跳下去并召唤自己的楼阁鸟，绿色光柱指示的云穴跳下去便能进入新地图。

封印之地

来到了这个封印之地降落。沿着直路走会遇上一些吃人花，按照它们嘴巴张开的方向挥刀便能将它们砍死，或者可以在他们攻击的一瞬间防御令它们出现硬直，然后直接砍断根茎。封印神殿的门暂时还未能打开，先往下面走。来到圆形区域最底下，中央的位置钉着一块大铁钉。用天空斩攻击一下这个机关便能解开封印神殿的大门封印了，而同时林克也能用法伊的探察功能直接追踪塞尔达的



去向。接着利用螺旋通道上出现的风口飞上去，进入封印神殿，神殿正中央有一位老人，过去跟她对话后发生剧情，剧情后地图会用红色 × 标出森林的入口。离开神殿前记得拿走老人身旁那个宝箱里面的回复药。

弗洛利亚森林

从封印神殿东边通道能够来到弗洛利亚森林，途中要救下一个被哥布林围攻的考古学者马尔戈（マルゴ）。进入森林后往南走，途中有个平台要用绳子摆过去。喷石头的草怪敌人要用盾牌的防反才能消灭。直路走下去会遇到一只草刺猬被敌人围攻，帮他解围后他会害怕地逃跑，跟上去来到一个很多蘑菇的场景。在这个场景要跟刚刚那只草刺猬玩捉迷藏。根据法伊所说，因为这只东西可能跟塞尔达接触过，利用侦察塞尔达的功能可以找到它的方位，找到它藏身的蘑菇后再砍一刀蘑菇，然后它就会吓跑到另一个蘑菇后面，重复三次之后便能跟它对话了。

对话后得知，这只东西名字叫玛查，是丘衣族人（キュイ族），他确实曾经见到过一个跟林克很像的家伙（大概是指人类），虽然不知道是谁，不过他跟他们的长老一起逃跑时走散了，所以他希望林克能帮它找回长老。





同样利用塞尔达的探察功能可以找出长老的方向，位置就在地图存档点右上角的圆形平台上，不过要先沿着黄色那条路走到图中林克所在的平台，用剑砍断绳子然后荡过去长老那边。跟长老对话后，长老希望我们帮他找回其他族人。

从长老旁边的树洞进去能找到一条小路，穿过小路后经过一条绳索桥，注意绳索上有两个刺球，要控制林克稍微倾侧一点走过去以免踩到。走过了绳索后来到了一个平台，在这里使用检测能够检测到其中一个族人在树上，而下面有敌人围攻，消灭敌人之后用翻滚撞树把它撞下来，再利用旁边的绳子荡出去外面即可。



第二个族人在森林北方，沿着藤蔓爬上去较高处的平台，将上面的草全部铲光才能跟他对话，第三个族人位置在跟我们捉迷藏的玛查附近。全部找出来之后回去跟长老对话，长老也终于想起了塞尔达之前是去了森林东北边的神殿，接着他为了报答我们会送林克一件道具。爬上他的屁股位置拿到"弹弓"（パチンコ）。前往森林东北方，神殿旁边的门上面有藤蔓，用弹弓打下来之后当作绳索爬上去。进门后去到森林深处。

强作袭来

塞尔达传说 天空之剑

森林深处

比较狭长的地图，第一条分岔路左边暂时无法通过，走右边来到悬崖处会有绳索桥，过去前记得用弹弓将上面的蜜蜂窝打下去，蜜蜂能直接用剑驱散。来到第二个悬崖边，刚刚救下的学者马尔戈会叫我们



爬上他的平台。悬崖右边有个草怪。攀爬到对面之后要过绳索桥，绳索上面的刺球可以先用弹弓打下去，对面的敌人也可以先用弹弓攻击一下，它便会主动过来，当它走上绳索的时候再用弹弓攻击它便能将它打下悬崖。经过存档点后利用弹弓将树上的吊索打下来，然后钟摆运动荡过去，再走几步就能到马尔戈的身边。

跟马尔戈对话后他会告诉你发现了旁边的"女神箱子"（女神キューブ），用天空斩攻击这个箱子便会消失在天际。继续前进，途中还会遇到一个女神箱子，同样方法处理即可。走不远就能来到天望之神殿的入口，利用弹弓攻击神殿门上的红色机关即可开门。





天望之神殿

进入神殿后首先是一条围绕着中间圆形房间的走廊。沿着走廊直走，注意路上的蜘蛛网要用刀砍掉，如果被缠着要尽快摆脱。接近尽头的平台上会有吃人花在上面，要先用弹弓将吃人花打晕，然后才能爬上去触发吃人花后面的机关将旁边的门打开，进入房间1。房间中央是一个祭坛，祭坛上有一只机关眼睛盯着。眼睛受到攻击前会马上闭起来，因此不要攻击，先拔出剑，这时眼睛会不停盯着剑看，然后我们挥剑不停画圆圈便能让它眩晕坏掉，下面的门也会打开。



来到房间2，存档点正对面有藤蔓可以爬上去，最顶上能找到一条被木板封住的小路，这条小路直接连通外面的圆形走廊。房间北门被锁着进不去，东、西两边门则可以分别在门的上面和下面找到红色机关。先打开西边的门进去来到房间3，里面会遇到两只大蜘蛛挡路，大蜘蛛最麻烦的地方是背部很硬无法直接破坏掉，要攻击地下腹部的紫色弱点。天桥旁边的天花板能找到藤蔓，用弹弓打下来后直接走到蜘

蛛的背后，然后用突刺攻击弱点解决掉。两只蜘蛛中间的位置西边墙壁上能找到机关，攻击机关令房间淹水。从另一扇门进去能来到房间2最高处，沿着树枝上去找到迷宫地图。地图除了会显示宝箱的位置之外，上面还提示了几个标记的地方有机关。其中一个就是我们刚刚打开的，接着从房间2走到东边的房间4，注意石板上方天花板上有蜘蛛，走过去当心被偷袭。悬吊着的蜘蛛首先要用横砍让他们翻转，然后看准时机用突刺攻击他们腹部弱点。房间4东边墙壁底下能找到一个小洞爬进去，触发里面的机关打开水闸，当这个房间充满水之后便可游泳到之前上不去的南边平台。宝箱外面的笼子同样有两个眼睛机关，要调整好林克的站位好让两只眼睛同时盯着林克，然后挥剑划圈让眼睛眩晕坏掉，从里面的宝箱拿到钥匙。这时候房间2北边的门就能利用钥匙打开了，来到房间5。

房间5中央是一个巨型的鸟石像，利用弹弓攻击石像上面的红色机关后，石像正面的门就会打开，进入石像内部发生战斗。对手是一只拿着双刀的骷髅。注意这种骷髅会同时防御两个方向的攻击，要看准方向挥剑才能攻击到他。建议全程按住Z锁定住骷髅来战斗，如果骷髅突然双剑交差在胸前就要马上停止攻击并且按“↓+A”进行回避。击败骷髅后出现宝箱，从里面能拿到道具“飞甲虫”（ビートル）。控制飞甲虫从石像上方的缺口中出去，点一下刚刚的机关再次令门打开。

来到石像西边的存档点，旁边的门被锁着，利用飞虫从门左上角的小窗里进去，躲过吃人花触发里面的机关开门。进去后直走来到房间6，里面会有一个三眼的机关。先爬上房间第二层，用飞甲虫割断箱子的绳子，然后将箱子推到下面。



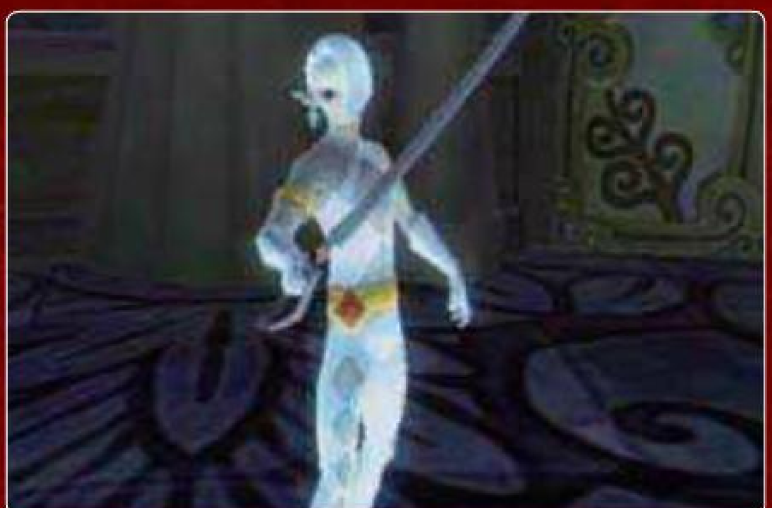
移动到图中的位置能刚好让三只眼盯着林克，老方法将它们一次过弄坏，笼子便会打开。离开房间6，站在门口用飞甲虫躲过走廊上层的蜘蛛触发后面的机关能令走廊注水，游过去之后消灭掉蜘蛛，如果蜘蛛掉到地面的话可以用上砍令蜘蛛翻转，接着用倒地追击将其击杀。

返回房间5，这时候可以去打开东边上锁了的房间。注意过绳索桥之前要用飞甲虫将门外天花板上的吃人花解决掉，方法是直接切断根茎，开门进去来到房间7，这里会遇到三头蛇敌人，这种敌人要同时破坏掉三个头才能击破，它攻击之前都会有一瞬间将头排成一条直线，看准方向一次砍掉三个头即可。如果失败了要先拉开一下距离防止它们攻击。消灭掉三头蛇后来到房间8。

先触发机关打通神殿房间的捷径。过绳索桥之前记得用弹弓将对面的敌人引过来并且射下去。过去对面之后从存档点旁边的房间进去，爬上二楼切断绳索，冲刺跳抓住绳索并且摆动到有藤蔓的平台，沿着树枝走到尽头之后，用弹弓射下藤蔓继续前进，从有宝箱笼子上方跳进去。打开宝箱便能找到开启BOSS房间的重要道具。

BOSS战 魔族长キラヒム

战斗分两个阶段。魔族长对自己的臂力很有自信，因此第一阶段只会直接用手指来夹林克的剑，并且不会主动攻击。将剑举到一边引诱BOSS防御那个方向，然后举到另一边，这时候他的手指会有很短的一段时间没反应过来。趁着这个空隙攻击他即可，不小心让剑被他抓住要尽快挣脱，不然他有可能会夺剑并且反过来攻击林克。第二阶段BOSS会拔刀出来战斗，注意BOSS的刀防御的方向，如果他竖着挡那我们就要竖着砍，BOSS召唤出手里剑可以在他扔出前将这些手里剑砍下来——一般这些手里剑都会排成直线出现，一刀即可解决。最大的威胁莫过于拔刀斩，最直接的方法是防反，对防反没什么自信的话可以趁BOSS准备出这招的时候解开锁定，直接走过去挥几刀逼他回避即可。



天望之泉

击败魔族长后通往天望之泉的大门也会打开，注意祭坛后面有个女神箱子。回收了箱子之后利用天空斩攻击祭坛上面的女神纹章便可获得“红宝珠の石板”。剧情后离开迷宫。

支线任务1 离开女神像之后，神殿外面有个阿姨在找5岁的女儿空子（クーコ），选右边的选项答应帮她找女儿。到南边广场跟虫子小孩对话，他会告诉林克昨天见到她在墓地玩。打开地图，东南方的红点位置就是墓地。跟墓地附近一个长发双马尾的女性对话。对话后获得相关情报，乘鸟前往天空村东边的浮游岛——南瓜屋。进屋之后跟坐在吊灯下面的老头子对话能得到打开墓穴的提示。



来到墓地，看东南角的墓碑，打开旁边的木门出现梯子，下去走到最尽头的房间找到那个莫尔塞戈（モルセゴ），他虽然看起来很凶但很懦弱。不用打，他说明天就会把空子送回去，任务完成。不过同时他又委托林克希望能帮他找5个“感恩之心”，好让他能变回人形。于是以后完成支线得到“感恩之心”就可以来给他。

支线任务2 支线1其实不去南瓜岛调查也能完成，不过反正支线2要来，顺道而已。第一次进去南瓜屋的时候会有个镜头特写，好像就是怕你看不到吊灯上面放着大心碎片那样……利用翻滚随意撞两下二楼的墙壁，大心碎片便会连同吊灯一起掉下来。当然，打坏了东西不可能这么轻易就要走的，离开之前老板会要求我们完成一个任务作为赔偿。内容是替他把南瓜汤送给天空村的骑士长。用空瓶装上南瓜汤，然后5分钟之内拿去天空楼阁的剑道场，给骑士长喝即可。

奥丁火山

天空楼阁

回去天空楼阁的女神殿内部，将刚刚获得的红宝珠石板放进墙上，云端的结界又会解开一部分，这时候便能进入新的地图了。因为新地图是火山，进去前建议换个铁的盾牌。

奥丁火山山脚东

从红色光柱指示的云穴跳下去便能来到奥丁火山，存档点旁边有个女神箱子记得收集。根据塞尔达探察功能的指示往南边走。途中会遇到土龙亚人种的莫古玛族，按照他们的提示捡起地上的炸药果能够炸开被碎石挡住的路，继续前进，某些地域要注意等岩浆潮退才能过去。

经过了奥丁火山入口存档点之后，后面道路虽然曲折但并不复杂，红色的泥鳅敌人叫“ヒドカリ”，它们会躲进小洞穴里往外喷火，我们可以捡起旁边的炸药



强作袭来
塞尔达传说 天空之剑



果，利用滚动的方法将果实滚进洞里将它们炸死。随后遇到的那些躲在甲壳里面的也可以用投掷或者滚动把炸药果扔进他们的甲壳内。

左图位置的骨头桥踩上去会下沉，先用一个炸药果滚过骨头桥炸毁图中的岩浆口，这样围绕中央小山的岩浆流出来。岩浆退了之后，小山的南边会出现风口。而附近有女神宝箱不要忘了收集。从风口飞进小山的山洞里面，接着往下跳，来到奥丁火山的下层。下降过程中能拿到很多好东西，如果控制不好没拿到的话降落后可以往东北方向走找到大风穴回去上面。





中间“T”字路口因为高低差关系无法往西走，先往南走来到一个比较大的区域消灭掉一个哥布林，注意这批哥布林里面有两个哨兵。其中一个在高台上（如上图所示），如果不先消灭掉这两个哨兵这些哥布林会不停出现。解决掉他们之后回去“T”字路口跟莫古玛族人对话，他会给林克一个“挖挖手套”（ほりほりグローブ），利用这个手套能够在地上有“×”标记的地穴进行挖掘。地图南边两个区域有不少地穴可以挖掘，挖出风口便能来到新的地方。

挖掘“T”字路口附近的地穴出现风口，来到地图西北方区域。区域内有不少炸药果采集点，利用炸药果可以将洞里面的喷火泥鳅一一消灭掉。穿过这个区域后从另一个大风穴回去上面。从风口出来之后又会遇到莫古玛族人，按照他的提示往建筑物方向走即可（他们总是提到一个黑色衣服和红色衣服的人），而另外一条路用旁边的炸药果炸开石墙能够连通外面奥丁火山入口的区域。

火山登山口

现在开始登山的路程了。基本路线还是一直向上，滑坡路如果不奔跑就无法往上走，所以要时刻注意林克的耐力剩余量，而坡上扔石头的敌人可以看准他们举起石头的时机，用弹弓直接将它们射死。通过两段滑坡路之后便能来到山顶的神殿。进入神殿需要集齐钥匙的5块碎片，这时候开启钥匙碎片的探索功能。

第一块碎片在神殿门前的滑坡路上，靠近东边的岩壁上有明显松动的地方，从坡上将炸药果扔下去炸开之后可以在里面挖到。第二块碎片在神殿门前西边，利用一下探索功能很轻松就可以找到挖掘点。从这个通道进去，尽头有一个木制的高塔，同样是从坡上将炸药果扔下去炸倒高塔发现第三块碎片的挖掘点。从神殿往东边走，沿路消灭掉敌人之后要经过一个炎热区域，因为现在进去这个区域的话衣服会着火并且HP会不断下降，所以进去前先确定好路线，不要往北走。炎热区域那边还有一个滑坡，从滑坡滑下去，第四块碎片在滑坡其中一个平台上，虽然滑坡的分支较多但是选右边的路就不会有错，来到第二个可以停留的平台之后，东边有两个风口，跳到对面的平台能挖到这块碎片。

从滑坡下来之后来到一个



“W”型的区域，首先将上图中画圈的地方用炸药果炸掉使得里面的岩浆流出来，进去山洞后按照下图中



的轨迹滚动炸药果便能炸开石门，里面能挖到第五块钥匙碎片。旁边还有一个山洞能找到大风穴，利用风穴能直接上去山顶。打开神殿的大门之后进入“大地の神殿”。

大地の神殿

进入神殿后，首先要将岩浆岸边的两个机关上面的绳子砍断，然后用飞甲虫将门边的机关绳子也切断令吊桥放下。通过吊桥进入房间2。房内要对付一种蜥蜴敌人，他们的不仅能用手甲防御而且回避能力很强，要连砍令它们回避累了才能攻击到本体。还有一种新敌人是岩浆河上面的河豚，它们会不停地往岸上扔火球，



可以用炸药果炸死。平台左边的两个地穴能挖到弹弓的子弹，利用弹弓点燃岩浆对面墙上的炸药果，爆炸会炸出一个滚球过来，跳上滚球便能继续前进。林克站在滚球上能够做出拔剑攻击，防御及道具等动作，但是注意不要掉到岩浆里，如果走得太快也会从球上掉下来。



房间2中央的垂直走廊有两个开关，两个开关分别在左右两边，我们的目的就是要按下这两个开关令走廊升起，左边的开关可以从石柱缝隙间过去然后控制滚球将开关按进去，右边的要最后弄。先控制滚球走到房间2右下角。上岸后会有一个莫古玛族人出来对话，他会要求林克帮他找回炸药袋子。他身旁有个围栏，从围栏下面的小坑爬进去，消灭掉里面的红色哥布林之后。捡起地上的炸药果，利用滚动将炸药果从刚刚进来的小洞里滚出去便能炸开石墙。从石墙后出现的大门进去，有两只手甲蜥蜴。消灭掉这两只蜥蜴之后拿到炸药袋子。回去跟莫古玛族人对话之后他干脆将这个袋子送给林克。以后获得的炸药果便能够装进袋子了。

炸掉中央走廊左边平台的岩石之后能够进入房间3，从房间3里面可以拿到地图，查看地图会发现房间2东北角有个打叉的位置。这里的墙壁能够直接用炸药果炸掉。沿着岩浆路继续前进，途中如果发现没路可以确认一下地图，将岩壁炸掉会出现新的道路。接近尽头的

时候遇到闸门，闸门有两个绳子机关，其中一个机关要控制飞甲虫从旁边存档点的通道绕过门后面切断绳子才行。

经过了岩浆路之后回到房间2便能按下中间走廊另一边的按键，这时候中央走廊升了起来，进入房间6。

房间6是两条非常长的滑坡走廊，而且上去的过程会有岩石从上面滚上来。第一条滑坡上去的时候要进入走廊左边墙壁的凹陷躲过第二波岩石的攻击。

第二条滑坡则比较复杂，先别急着往上冲。地下右边能找到一个小洞穴，进去之后利用风口能进入滑坡旁边的通道，过去另一边的区域之后可以从某个地穴中挖出风口，利用风口跳上一条跟滑坡平衡的楼梯，走到上面正好有一个高台，将炸药果扔下去炸掉对面的石墙。这时候便能返回滑坡往上冲了，同样是利用墙壁的凹陷躲过岩石攻击。

走到顶上能拿到BOSS房间的钥匙。拿到钥匙之后身后的龙口里面的石球会滚出来，这时要马上往回跑不能被撞倒。躲过岩石之后便能进入BOSS房间了。

BOSS战 獄炎大岩ベラ・ダーマ



开战后什么都别管直接往上冲。道路两旁很多炸药果，BOSS基本上是上不来的。它的行动方式首先是往斜坡上冲，如果受到炸弹攻击就会滚下去。然后就会在下面吐火球攻击，吐完火球之后再往上冲，如此重复。BOSS放火球之前会有一个吸气的动作，这时候我们要朝它嘴里扔炸药果将它炸出硬直，然后趁机猛砍它眼睛。BOSS醒来后会马上发动攻势往上冲刺，我们往上逃并拉开距离后可以马上转身扔一个炸药果出去将BOSS炸回底部。重复几次这个步骤便能将BOSS杀死。

大地之泉

成功来到了大地之泉的林克终于见到了塞尔达，不过她身边还多了一位陌生人。正当塞尔达想要走过去的时候被旁边的人阻止了，随后两人消失了在林克面前。

走近中央的祭坛，利用天空斩



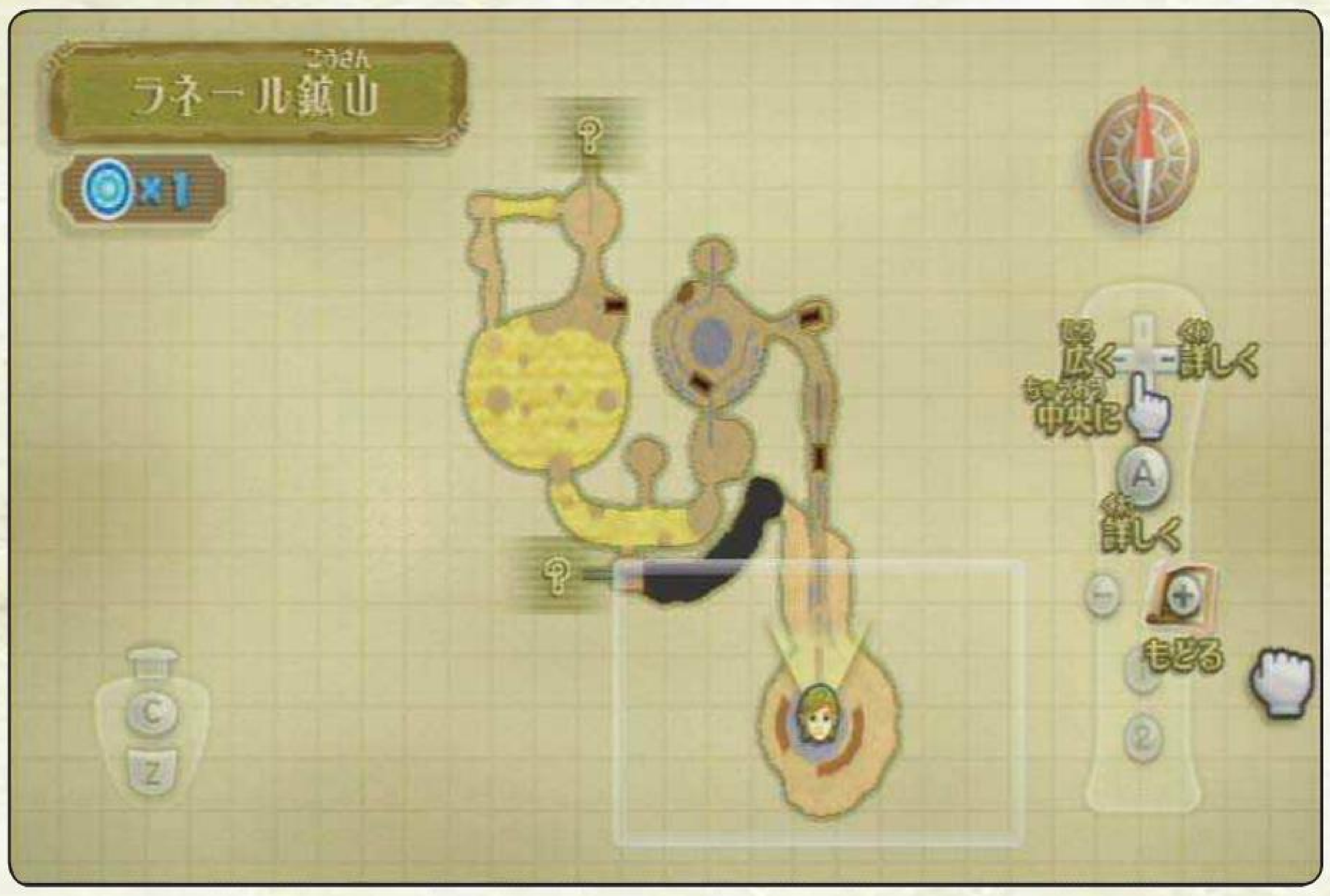
攻击女神纹章触发剧情，获得“黄宝珠の石板”。将这块最后的石板放回天空楼阁的女神像中之后便能开启新地图拉奈尔矿山。

支线任务 回去之前被拆了吊灯的南瓜屋，如果之前完成了运送南瓜汤的任务，这时候老板会要你帮他女儿搬运南瓜。来到南瓜屋背后的南瓜地跟女孩对话后便会进入一个搬运南瓜的小游戏，林克要一次将5个南瓜送进左边的屋子，如果跌下来就算失败。游戏很简单，南瓜只会往左右两边倒，看见快要倒的时候往反方向轻推一下即可。

拉奈尔矿山

拉奈尔地区是曾经拥有高度文明的现代化都市，因为荒漠化而导致城市毁灭，如今只剩下一片沙漠以及古代文明的遗迹。

从空中降落后来到拉奈尔矿山入口，降落的平台后面有女神箱子。从存档点往北走，将铁轨上的运输车推到下一层当垫脚继续前进。来到中央的原型区域能看见一块大型的时空石。攻击一下这块时空石能令小范围内的场景时光倒流到古代文明时期。将东北方位置的运输车推进这个时空石范围内令它启动，乘上车便能来到南边的圆形房间。利用炸药果炸掉岩石之后发现小型时空石头。



房间南边的墙上还能看见一个石像捧着篮子，将炸弹投进去便能将这扇门炸倒。门后面是一条流沙走廊，如果林克不能维持奔跑状态会被流沙所吞噬——不过跟跳悬崖一样，会重新返回支线的安全平台并且不损血。

利用这个方法炸倒沿路的石像形成平台前进，来到地图西北边最大的流沙区域。以流沙中的平台作为休息点走到区域北边，先把过道旁边的轨道车拖出来，然后进去北边的房间。流沙滑坡旁边能补充炸药果，利用炸药果沿着斜坡滚下去，炸掉最下面的岩石会出现时空石，再炸一次令附近一带回复生机并且流沙消失。拿到走廊尽头的宝箱之后返回之前拉出来的运输车那里，乘上运输车进入下一个区域。



拉奈尔沙漠

这个区域会出现一种闪电蜗牛，对付它们可以用防反或者引它们撞墙造成眩晕，然后过去攻击。如果没准备木盾，不小心被发现了几乎逃不掉它们的闪电车轮攻击。

来到三个笼子的位置，从旁边的高台上去，往中间的笼子上方的缺口里扔炸药果能炸掉里面的石头，出现时空石，再扔一个炸药果进去触发时空石，跳下平台消灭掉两只电锯哥布林之后笼子会打开，跟笼子内的小机器人对话，它会为了答谢林克而将飞甲虫道具装上夹子。从此以后飞甲虫便能夹起一些比如炸药果之类的特殊道具了。

利用飞甲虫夹起树上的炸药果然后炸毁西边的石门继续前进。往西走要经过两个流沙区域，利用飞甲虫空投炸弹炸死流沙上面蜗牛，然后利用它们的壳当平台穿过流沙区。来到地图最西，再经过一个用蜗牛壳来当船的流沙区域后抵达沙漠深处存档点。

大地图西边一大片黑色的区域就是沙漠深处，首先要用飞甲虫触发时空石前进。区域中央的大枯树树洞里面的机关可以用飞甲虫进去打开，然后还要用飞虫搬运一个炸药果到树顶，从树顶的小洞里扔进去触发时空石，大树恢复生机同时运输车也能够从树洞穿过去。穿过树洞来到西边时之神殿前，神殿现在已经被毁了进不去，

神殿北边有三个石柱，其中一个石柱上面有时空石，炸一下那块时空石让下面恢复原貌。消灭掉因此而复活的电锯哥布林，然后跟挡住运输车的小机器人对话。



跟机器人对话之后地图会变成古代文明时期的地图。继续触发时空石乘上运输车前进，途中经过的女神箱子可以在车上用天空斩的剑气来触发。穿过尽头的山洞返回拉奈尔沙漠，走进流沙之后法伊会告诉我们流沙里面有些地方因为原本是城墙，所以走在上面不怕陷进去。而这些地方可以从现在手上的这张旧时代的地图上进行确认。沿着新地图的路线来到 × 号标记的地方触发时空石。这里会出现通往神殿大门的机关，从旁边的机器人口中得知这个机关要找到三个暗号才能启动电源装置。三个暗号的位置如图所示：



三个暗号分别是水、雷、火。首先最近的是水暗号，该位置外面有三个石像，利用飞甲虫将炸弹投进石像的篮子里面炸倒石像即可看见机关。用剑插进机关的小洞里面，然后当做钥匙是旋转一下，推进去即可解开暗号。第二个雷暗号在大地图正北方的仓库，这个仓库比较简单，进去之后先走到中间用炸药果炸开岩石出现时空石。攻击时空石之后电蜗牛便会变成一个球状，消灭掉房间的全部敌人之后，将蜗牛球送到右上角的电力装置，踩上开关然后将蜗牛球滚进下面的小门里面即可打开大门。注意蜗牛球经过一定时间会放电，所以动作要快。

东南方的火暗号仓库则比较麻烦，要先用蜗牛壳当船走到流沙区域对面，然后用飞甲虫启动时空石，接着再用甲虫将蜗牛雷球送过来放到动力装置上才能打开中央的门。

解开了三个暗号之后返回神殿门口的机关处，让这一带回到过去，然后调查神殿的开关，法伊会建议我们按照这几个暗号在地图上的位置来旋转机关，即“水在9点钟，火在12点钟，火在4点钟”的方法来旋转机关。顺利打开机关后就能令新迷宫——拉奈尔炼石场出现。

拉奈尔炼石场

房间1中央是一条直路，左上角有一个石碑能够用炸药果投进篮子炸倒，踩到石碑搭成的平台上拉下开关能将房间中部右边的小门打开，取得里面的宝箱。而房间1右上角的开关能打开通往房间2的道路。

房间2又是前左右三扇门的区域，而且还会遇到之前森林见过的三头蛇，先消灭掉它们。左边的门暂时无法打开，而右边的门则被锁上，只能往前走，利用房间左上角的箱子垫脚便能上去来到下一个房间。

房间3大部分的区域暂时无法进入。先来到房间右边，用炸药果炸掉箱子，爬上对面的楼梯能找到钥匙。拿到钥匙后返回房间2，打开东边的门进入房间4。

房间4现在充满了流沙，往左边走会遇到一种河豚似的敌人，对付它们只要拉开距离然后用弹弓攻击一下它们就会爆炸。从中央停止了运动的履带走到房间的西南角的梯子。利用飞虫将附近的炸药果夹过来炸了上面的箱子爬上去，踩着上面的开关能够令房间正中央天花板上的铁笼打开。用飞甲虫撞击铁笼里面的时空石令房间回到本来面貌，履带和电墙也会运作起来。这时候会复活一种炮塔敌人，被它们发现它们会使出电激光来攻击林克，追向性很强很难躲开，所以一定要趁它们发现之前解决掉，方法是贴近后用横砍破坏掉底下两层，炮塔本体掉下来之后用突刺错破眼睛部位。

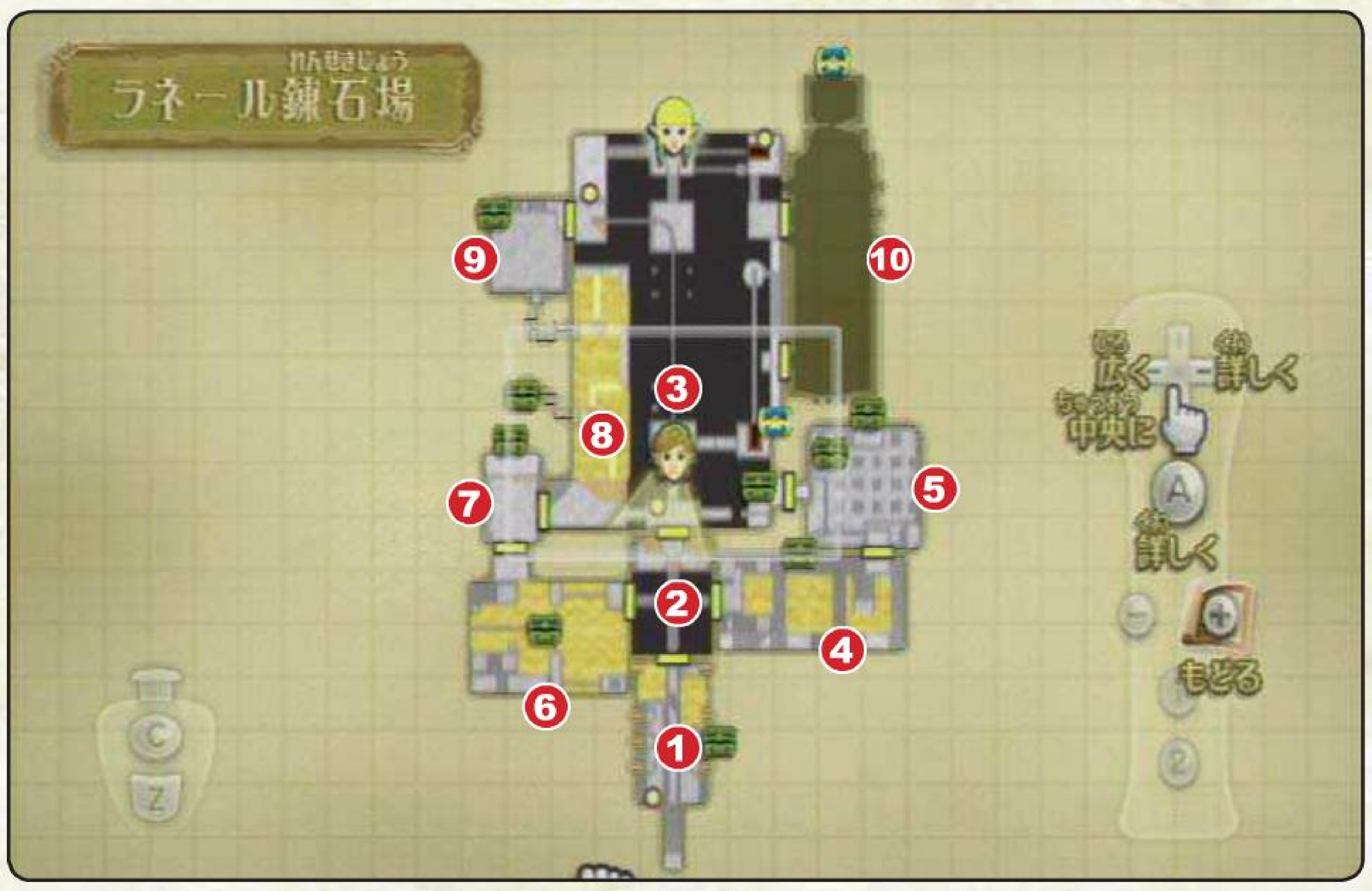
从高台下来后往前走并从前面的楼梯爬上去，拉下上面的机关能打开房间被被边的一个笼子，上面有宝箱。接着从中央履带过去来到房间北边走廊，注意在履带上跑的时候要边跑边吃那些绿色的气力果。继续前进来到房间东南方将机关拉下，打开东北方的门锁，进入房间5。



房间5出现的河豚可以用弹弓攻击它们令其爆炸并且将一些平台上面的石头炸碎。下层因为有钉子地板封路所以无法前进，按照图中的路线前进，到最北边的房间拿到吹风机，有了吹风机对付河豚就轻松很多了。走到西边的房间利用吹风机吹开沙子便能进去，返回房间3。

经过房间3回到房间2，用吹风机将埋着箱子的沙吹开，推动箱子压住旁边的开关便能打开西边的房门。进入房间6。

先走到左边的平台，用吹风机吹开沙子能发现时空石。触发了时空石之后，中间的移动平台要用吹风机吹上面的风扇才能移动。利用移动平台来到一道铁门前，用吹风机吹铁门上方的风车便能打开这扇门。开门进去之后消灭掉炮塔以及飞行器敌人。炮塔用老方法解决，而飞行器要用防反将它射出的导弹撞回去，重复两次才能消灭。在这条长廊上将悬崖最西边的移动平台



吹到房间中央的固定平台处。从固定平台跳上这个移动平台前进，来到房间的最西部。爬上旁边的梯子来到房间北边的门前，同样用吹风机吹门上的风车令大门打开。进入房间7。

来到房间7，搬运房间北边的箱子当垫脚跳到上一层。然后用弹弓攻击围栏里面的时空石，令房间回到过去。这时候下层的空间会出现一种全新的雕像敌人，要用吹风机转动敌人头上的风车令它们的嘴巴张开，然后将嘴里的两颗水晶击碎才能消灭它们——其中一块水晶要用突刺才能击碎。打败这种敌人之后这个房间的锁会全部开启，时空石铁栏内的宝箱能拿到迷宫的地图。进入房间8。

房间8是一条很长的流沙走廊，不过从地图上可以看出不怕下陷的地方。流沙上游动的鱼因为有时会进入全身带电的状态，建议用炸弹解决。将西边墙壁下面的沙土吹走就能看到小洞，其中一个能拿到宝箱，而另一个经过曲折的小路之后能来到下一个房间。

房间9装满了沙子，沙子底下很多陷阱，要用吹风机慢慢将整个房间的沙子吹走才能看到地面陷阱的全貌。踩下房间西北方的开关便能回去房间3，不过位置是最北端。先将运输车上的沙子吹走，车子上面会出现时空石。用剑刺一下令时空石发动，车子也会跟着移动起来。车子轨道进入悬崖部分之后会在两旁出现架空平台，这时候跟着车子前进即可。前进的过程中左右两边会受到炮台的攻击，利用车身挡住炮台的电光即可。途中吹开两道风扇门即可离来到尽头。往东走还会看到一条运输车路线。继续刚才的方式前进即可，不过注意前进途中东边的墙上有一扇风车门，我们的目标是打开这扇门进入房间10。



房间 10 无疑是整个迷宫最复杂的。由于进去的时候是现代，不用担心陷阱，从中央的履带走到东边的走廊，往南走能看到高台上面几个捧着盆子的石像，同样用炸药果扔进去炸倒，踩着这些平台到房间西南角吹开沙子能发现时空石。触发时空石之后可参考上一页的路线图。返回房间东边往北走，经过履带路之后拉下墙上的开关将轨道车喊过来。登上轨道车到房间西边走廊，炸翻墙上的石像后露出几个奇怪的图腾。然后沿着北边走廊回来东边。同样能看见几个捧着盘子的石像。站在轨道车上将它们逐一炸倒之后出现三个机关。按照西边墙壁图腾由少到多的顺序，攻击正对面的这些机关便能打开北门。从北门进去之后要对付两个风车石像。善用一下狭窄的出口通道可以轻松支开两只石像并各个击破，拿到宝箱中的 BOSS 房间钥匙之后，从西边下层的门离开。

返回房间 3 尽头，去 BOSS 房间前还要用运输车前进，跟之前一样利用运输车车身挡住炮塔通过即可。

BOSS战 千年甲壳虫 モルドガット

蝎子型 BOSS，打法相对比较简单。第一阶段 BOSS 会用爪子攻击，眼睛变红的一瞬间就是发动攻击的征兆，战斗的时候可以按住 Z 锁定，这样如果发现它攻击马上按"↓ +A"利用回避躲开。如果不小心被夹住一定要尽快挥动手柄挣脱。第一阶段要破坏它两只爪子，爪子张开露出眼睛的时候，沿着与爪子成 90° 的方向砍过去即可造成伤害。当然 BOSS 攻击时用盾牌的防反也能造成巨大硬直，不过相对来说危险一点，不建议不熟练的玩家用这招。



破坏掉两只爪子后进入第二形态，BOSS 会使用遁地，在沙地下对林克展开攻击。这时候沙地上还能隐隐约约看到 BOSS 的踪影，用吹风机吹开它身边的沙子它就会跳出来，这时候上前用突刺攻击其眼睛。重复这个步骤几次即可获胜。

时之神殿

穿过 BOSS 房间后面的门来到一条很长的通道，用飞甲虫触发



通道顶上的时空石，然后乘上运输车前进，走到尽头就会进入剧情。

来到了时之神殿，林克终于再次赶上了塞尔达，但是同行的神秘人正要将她带进时之神殿的时空门，然而这时候魔族长出现并与神秘人展开了激战。虽然还没搞清楚塞尔达她们正在打算做什么，但林克还是决定拖住魔族长帮她们离开。临走前塞尔达将自己的竖琴交给了林克。

封印之地

前往封印之地找到封印神殿里面的老婆婆。老婆婆会教林克怎样弹奏女神之诗，按照提示按"↑"举起竖琴，然后长按 A 左右挥动右手手柄，挥动的节奏要跟老婆婆的头发摆动节奏一致。熟练一下之后，老婆婆会让你走到中间的祭坛上弹奏，按照光圈放缩的节奏来挥动右手手柄即可。

顺利演奏了女神之诗后，林克召唤出来的巨大石板就是时之门——也是世界上仅存的能够连接到塞尔达现在所在世界的门，而这时候神殿发生了地震，某个东西的封印被解除了。先从大门出去确认一下封印石柱的情况。

来到神殿外面发现螺旋地带中心被封印着的东西要出来了，进入 BOSS 战。



战胜了被封印者之后，老婆婆告诉林克要使眼前的时之门启动需要天空斩的力量，但是此时林克的剑并没有能够开启这扇门的力量，必须去找出森林，火山，沙漠三个地方沉睡着的圣炎，利用圣炎净化过之后才能得到足够的力量。而圣炎的具体位置则隐藏在女神之诗中，现在只能先回去天空楼阁问问关于女神之诗的内容了。

BOSS战 被封印者

BOSS 会不断地沿着螺旋通道网上走，如果没能拦截它被它进入神殿就会 GAME OVER。打法有两种，比较常规的打法是先攻击它的几根脚趾头，两只脚分别前面三个和后面一个，一共八个脚趾。成功破坏掉其中一只脚的全部脚趾就能让它行动变慢，而且那只脚不会踩出冲击波。两边脚趾头都破坏掉之后 BOSS 就会躺下，这时候绕到它头部，斜向上砍它头上的钉子让钉子钉进它脑袋。钉子完全陷进去后BOSS会重新站起，然后钉子又会被吐出来。重复这个步骤三次就能将 BOSS 打倒。BOSS 每次拔出钉子之后走路速度都会变快，后面很有可能没跟上它的步伐就被踩到了，建议先集中破坏掉其中一只脚再打另一边，这样会安全不少。

另一种方法是利用中央的大风穴飞到区域顶部，然后直接跳到 BOSS 的头顶把钉子往脑袋敲。钉子完全敲进去之后 BOSS 同样会将钉子吐出来，然后会突然发疯似地往上冲一段距离。因此建议这种打法在还差最后一下的时候用，因为 BOSS 行动速度加快了之后砍脚趾会变得相当危险。

成功将钉子打进去三次之后，BOSS 会重新被吸进钉子中，马上下去用天空斩攻击钉子，接着按照提示用挥动右手手柄画出封印魔法阵。BOSS 便会被重新封印起来。



诗岛

天空楼阁

从骑士学校校长口中知道了歌词大致上的内容。根据歌词得到的提示（其实是骑士学校旁边的引导石的提示），天空村东南和西南角落对着黄绿两条光柱的位置有个风车塔。来到黄色风车塔那里利用吹风机吹塔下面的螺旋桨，风车塔便会旋转起来，调



整风车塔的面向直到背面的石亮起来——这个没问题。而对着绿色光柱的风车塔下面的螺旋桨大概是掉到下面的世界去了而找不着，从风车塔旁边的工匠盖拉口中得知商店的废品店的德尔戈的爷爷曾经用飞行机器人在云下找过东西。

来到商店的废品屋跟平时帮我们强化道具的德尔戈对话，从他口中得知当年他爷爷的机器人已经坏掉了，不过如果能给他古代之花的话还是能修好的。古代之花在沙漠入口的存档点附近，触发了时空石就能找到。不过因为没特别要用到这种道具的场合，所以玩家现在身上一般都有



现成的，给他就是了。修理完之后便可以开始寻找螺旋桨了，跟商店里的占卜师对话，占卜一次她会告诉你要找的风车螺旋桨在火山。（其实当场用一下刚刚开启出来的螺旋桨侦察功能就能马上知道是火山方向，不占卜节省10卢比也没问题。）

选择“火山之神殿前”这个存档点降落，从神殿西边的滑道走下去。之前为了找钥匙而炸倒的木塔旁边能看到螺旋桨，调查螺旋桨，法伊便会使用思念波将机器人召唤过来。回去天空楼阁的风车那里即可将风车修理好，同样用吹风机吹动螺旋桨使得风车塔背面的石亮起来。天空楼阁南边的光之塔会出现机关，登上光之塔演奏“女神之诗”便能触发剧情。光之塔会射出一道光芒指向积乱云的深处，沿着这道光芒的指引便能飞进积乱云的内部抵达诗岛。出发前可以先完成一些支线任务。

支线任务1 去天空楼阁西南方的轮盘岛（ルーレット）找到小丑多多（ドド），他因为轮盘掉到下面的世界去了而无法开张营业。希望林克能帮他将轮盘找回来。接受了任务后从沙漠入口降落，开启运输车旁边的时空石令旁边的山道出现藤蔓，沿着藤蔓攀爬到峭壁的对面，然后直走，在悬崖的边上能找到这个轮盘。调查之后法伊会召唤机器人过来拿走，回去将轮盘交给多多便能获得5个感恩之心。

以后玩家有时间可以来这个岛上玩轮盘游戏，首次免费，之后每次收20卢比。游戏方法是从天上掉下来，控制降落的路线穿过气球圈便能令倍率增加2倍，撞倒小丑脸倍率就会清零。落地后如果成功落到轮盘岛边缘有颜色的格子上，就会奖励“倍率×该颜色的卢比面值”的金钱，比如6倍落到红色格子，红色卢比价值是20，于是便能获得120卢比的奖励。如果成功穿过全部气球圈并落到红蓝相间的格子上便能获得最高500卢比的奖励！而且第一次成功还能获得一个心之碎片。玩家缺钱时可以来练习一下空降的技巧顺便刷点钱。

支线任务2 前往南瓜岛跟南瓜妹对话，再完成一次搬运南瓜的任务能得到50卢比的奖励，然后进去餐厅跟老板对话，老板会有个委托希望林克晚上再来一次。因为晚上不能召唤楼阁鸟，所以只能在旁边的床上睡到晚上在来进行任务。任务内容是帮南瓜妹演奏音乐，演奏的时候挥动手柄的节奏要跟观众的节奏一致，完成后获得心之碎片奖励。

支线任务3 去璐比亚阿姨家打扫卫生，这个阿姨的家在天空村东南方，小河过了桥之后右边的一家小屋。进去之后会发现里面脏乱无比，跟阿姨对话后用吹风机将房间的尘土吹干净吧。注意床、书架、窗户这些地方也要吹得一干二净。完成后获得20卢比奖励以及5个感恩之心。

支线任务4 晚上骑士学校厕所里有人在里面惨叫。早上在厕所旁边遇到拉斯，也就是那个穿得很像奥特曼的家伙，跟他对话之后他会叫你帮忙送情书给克拉妮。如果你看他不爽的话可以戏弄他，晚上将他的信交给厕所里面的幽灵，然后第二天早上告诉他这件事，他会很生气地离开。再到了晚上你去巴多的房间会发现那只幽灵读了情书之后居然爱上了拉斯，而且还在骚扰他。跟幽灵对话后能获得5个感恩之心。



当然我们也可以认真地把情书送出去，在一楼教室找到克拉妮并将情书给她，但从对话得知她喜欢的人是其哥亚。来到二楼跟黄色帽子男其哥亚对话，然后回去一楼教室发生剧情，其哥亚会突然出现并当众表白，而送情信的拉斯还是逃不掉失态的悲惨命运。我们则能从其哥亚那里得到5个感恩之心。

诗岛内部

顺着光芒的指引进入积乱云的内部便会来到诗岛，不过首先要解开诗岛旁边的卫星岛上面的谜题才能进去诗岛内部。首先解释一下这个岛的结构，靠近中央的位置有一个九宫格的控制器，圆心位置有一个旋转机关，围绕着旋转机关有三个同心圆轨道。拉动旋转机关的时候，同心圆轨道上面的三个矮石台也会同时跟着在各自的轨道上移动。轨道上面还有一种很高的石碑，不仅不会移动，而且还会阻碍矮石台。用剑砍中央的九宫格控制器可以控制这些石碑的升降。

岛外的情况先不用管，三个石台除非受到阻碍否则是同时移动的，我们要做的就是利用石碑阻挡石台，然后转动机关使得三个石台都去到外圆的同一条半径上，形成三点一线。这些石台对应的那三块岛外的石块自然也会三点一线连接成一道桥。然后继续旋转这道桥直到与诗岛连接起来。我们就可以沿着这条桥登上诗岛了。



进入诗岛后用天空斩攻击一下女神纹章发生剧情。林克为了找到三种圣炎，首先要找出三种神器，而神器必须通过女神给予的试炼才能拿到。第一个试炼的地方是弗洛利亚森林，剧情后林克学会了新乐谱“弗洛尔的勇气”。

弗洛尔之试炼

来到弗洛利亚森林，从“高见台之上”降落，利用探索功能一下子便能找到试炼的地点。走到试炼低点弹奏“弗洛尔的勇气”，同样是按照圆形收缩节奏来挥动右手手柄即可。弹奏完成之后便能打开试炼的入口。按照提示将天空之剑插进地上即可进入试炼地点。

进入试炼后，画面左边的植物叫“精神之器”，试炼的目的就是要收集15个“弗洛尔之露”来充满这个精神之器，玩家要不停躲过一种叫“守护者”的敌人的攻击来收集这些东西。每收集到一个弗洛尔之露就能获得90秒的的隐密状态，这个状态下守护者不会对林克发动攻击，但是场地中还有一种提着灯的敌人叫监视者，如果被监视者发现，隐密状态就会当场解除，守护者也会全体开始行动。如果受到守护者的攻击，哪怕只有一下也会令试炼失败，所以收集过程还是非常紧张的。地图虽然还是森林但部分路线无法通过，试炼的时候要多加留意，还有就是一些发光的湖水地带，如果走进去也会当场解除隐密状态。场地中还有一些白色的光球，拿到之后30秒之内能够令全部弗洛尔之露发出光柱，只要望一下天空就能确定具体位置。如果不幸失败了重来，之前收集过的“弗洛尔之露”位置也能够直接在地图上看到。

15个露水的具体位置如下图所示。这个试炼相对来说比较简单，收集的基本原则是从远到近。复杂难拿的那些一定要先拿到，这样即使不小心被发现了也能第一时间拿到新的露水重新进入隐密状态。

成功收集全部露水之后返回起点位置即可完成试炼，获得“水龙之鳞”。自此以后便能在水中游泳了。

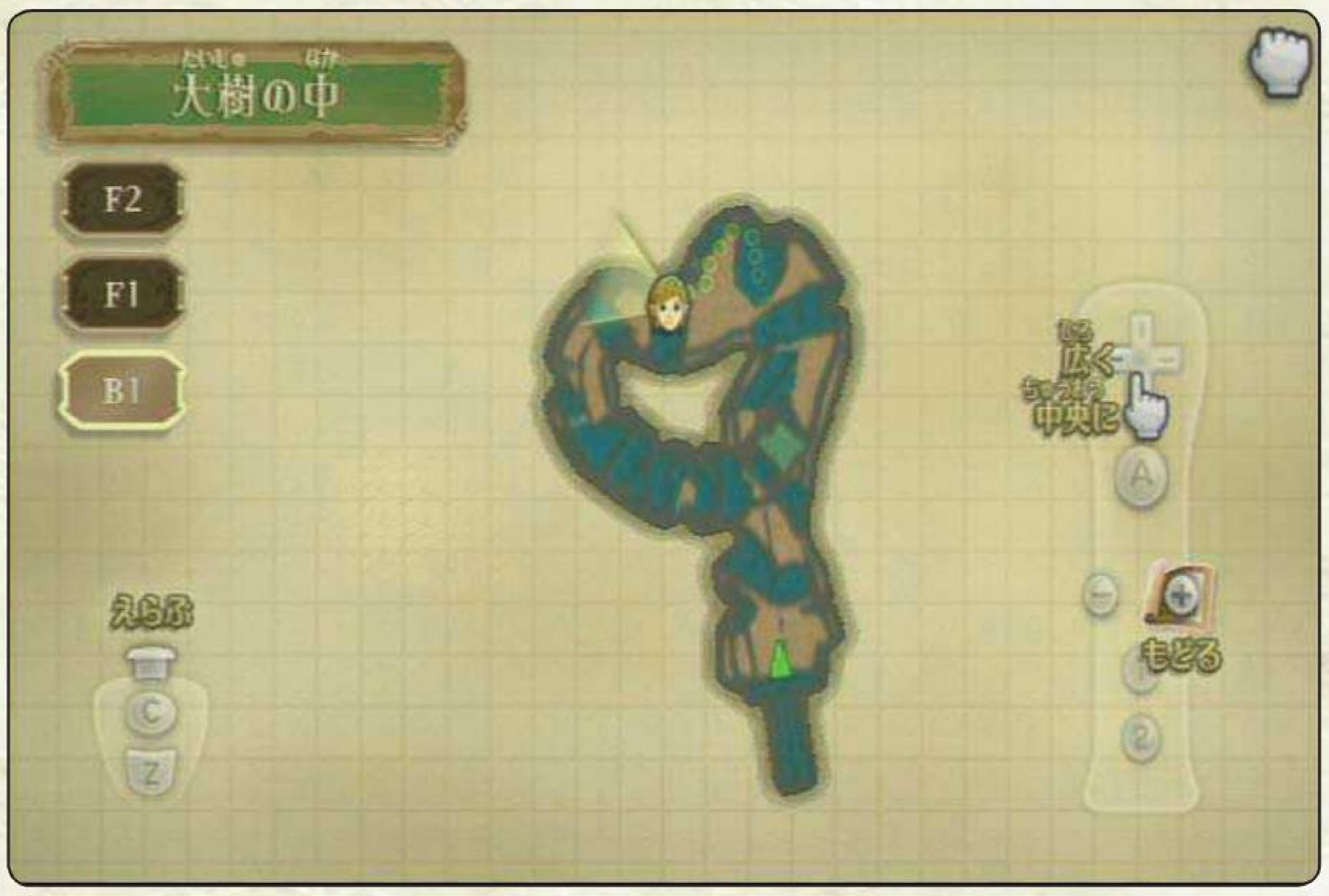


大树之上

从大树下的小河游泳进去，通过狭长的隧道之后来到大树内部。上岸后来到一个有很多河豚的空间，站到中间的秋千上利用吹风机令秋千摆动，然后跳到对面的平台。来到大树外围继续往上爬，注意攀爬藤蔓之前先观察一下藤蔓上有没有蜜蜂窝或者蜘蛛之类的。来到大树之上的存档点，沿着螺旋道路继续往上走，沿途消灭掉围攻过来的红色哥布林。来到树顶上会遇到丘衣族的仙人，利用弹弓之类的飞行道具攻击一下它便能与它对话，它会告诉我们如果想要寻找圣炎，可以去问水龙。



根据丘衣族仙人的提示来到地图南方的湖边能看到瀑布的地方，在上图的石碑上举剑积蓄天空之力。然后在这块石板两个月亮空缺的地方画个圆圈即可解开，来到弗洛利亚湖。



弗洛利亚湖

在湖底能遇到一只海马，跟着海马一直前进即可，湖的地图基本上是一条直路，有些木板封堵的地方要用旋转突进撞过去才行，而有些海底的围栏则要用旋转冲击飞出水面，像鲤跃龙门那样跳过去即可，海马会把我们带到水龙的身边。

对话后得知水龙被魔族长袭击受伤了，他说如果林克想寻找圣炎的话要先带圣水找来给他疗伤。剧情后探察模式追加能检测到圣水位置的功能。从水龙后面的通道出来可以来到弗洛利亚瀑布前的存档点，瀑布后面的门暂时无法进去，先去寻找圣水吧，出发前记得准备一个空瓶子。

圣水的位置在天望神殿内，返回天上重新空降一次降落到"森之神殿前"存档点。进入天望神殿，里面的敌人配置已经发生了改变，而且房间5的门也被锁上了。钥匙的位置在房间4，想必大家还记得房间4墙壁地下的小穴吧，从哪里进去能找到钥匙继续前进。房间8有弓箭手干扰过不了绳索桥。



可以利用飞甲虫夹住炸药果去将它们炸死。来到原本BOSS战的房间，在里面欢迎林克的是三只双刀骷髅怪。HP不是特别高，锁定一只边用回避边看准空隙攻击各个击破即可。消灭三只骷髅后通往天望之泉的大门也会打开。



利用探察圣水的功能查找会发现，其中一个瀑布流下来的水就是我们要寻找的圣水，用空瓶子装好拿回去给水龙即可替他疗伤。治疗了水龙的伤之后进入剧情，水龙会为我们挡住瀑布的水流，之后我们便能进入瀑布后的古之大洞窟寻找圣炎了。

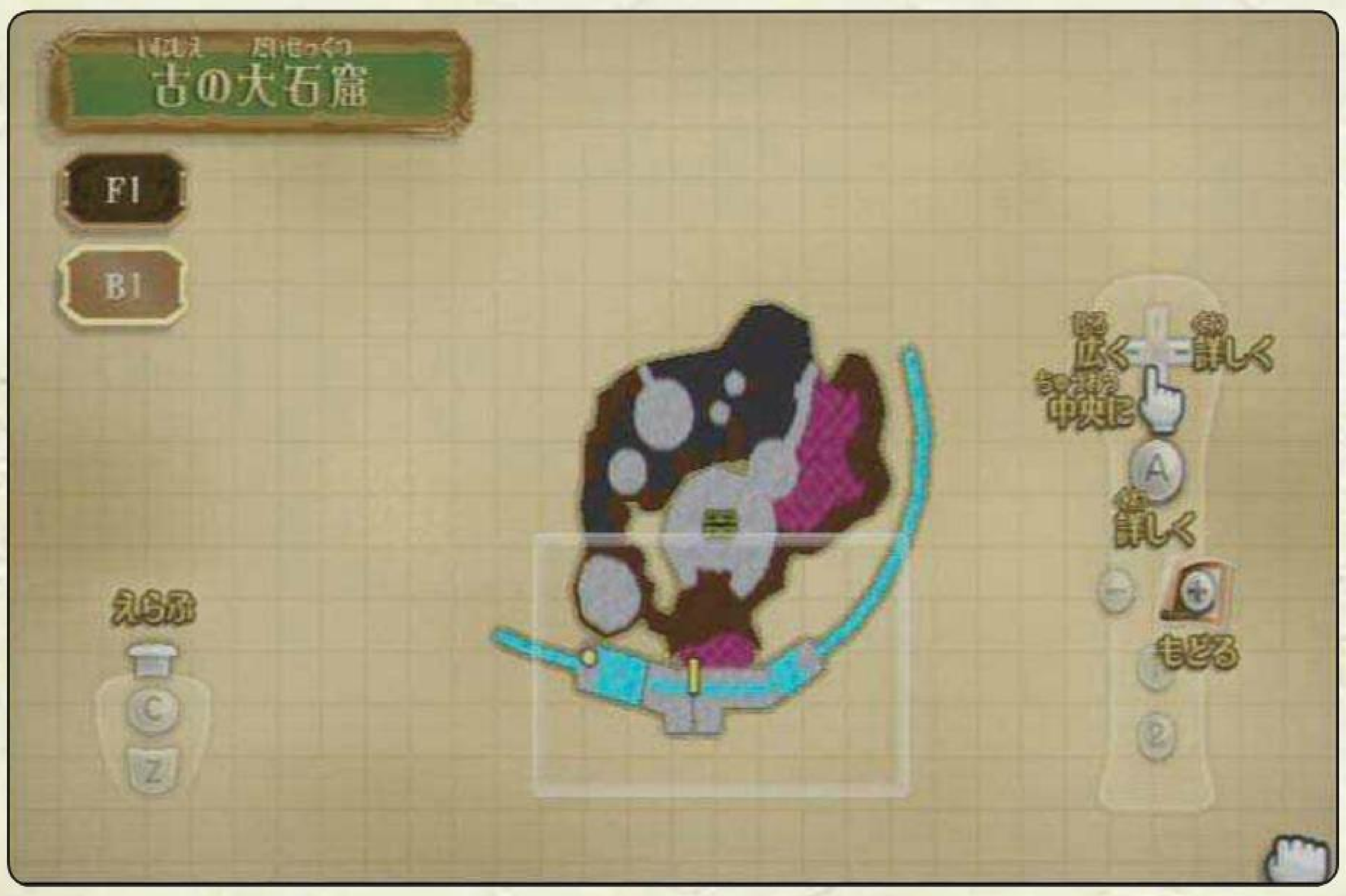
古之大洞窟

进来之后首先是一个圆形的大佛像区域，正对着的房间上着锁进不去，先来到房间的东边拉下开关进去房间2。

经过了莲花池并消灭两只蜘蛛之后，后面会出现一个有密码锁的门，如果懒得去找提示可以直接挥剑按照"上、下、左、右"的顺序砍一次这个机关便能开门。（正常流程是要在房间1下水，然后观察佛像身上各个部位才能查到线索的）打开密码锁后来到房间3。先用飞甲虫将天花板上的蜘蛛击落，打到水里即可消灭它们。这个房间有两个高台，从高台上跳下来将下方的莲叶踩翻转，在水中便能找到出路。从另一条路回来房间2能找到钥匙。

利用钥匙打开佛像中央的铁门进去，来到佛像内。跳到佛像内最底层会发生战斗，对手是一头4只手的骷髅。一开始它只会用双刀应战，打掉一定HP之后就会改用双刀，改用双刀后它一次便能防御三个方向的攻击，要看准了正确的方向攻击才能造成伤害。如果它把刀架在胸前就表示要发动攻击了，一定要及时躲开。防反熟练的玩家可以直接用防反对付它，因为防反成功能直接震掉它四只手。击败骷髅之后会打开一扇门，从里面的箱子里能拿到鞭子。用鞭子甩动阀门能令喷水口喷出水柱，利用水柱可以返回上面，最顶层是





BOSS 房间，暂时不用去。

返回房间 1，从存档点东边的直路一直往下走，利用白娘子抓住墙上的横梁跳过两个平台后能拿到地图。游泳来到西边瀑布处，先利用鞭子将莲叶有刺的一面翻到水底，跳上这块莲叶，然后用鞭子把（记住要在注视状态下）拉下开关令瀑布断流。从水下进入房间 4，在房间 4 上陆后，铁门的地方能够用鞭子将外面的开关拉下来，打开铁门进入另一个区域，绕着这个圆形区域逆时针方向走来到西南角的房间，用鞭子拉动阀门打开中间的抽水口。

来到 B1 层，先从存档点的平台上用飞甲虫消灭掉莲叶上面的蜘蛛。切掉蜘蛛的线让它们压翻莲叶，这样就能从水底穿过铁栏来到后面的区域了，后面还有一扇上了锁的门，不过可以用鞭子将围栏外面的弓箭手身上的钥匙抢过来，打开门过去即可。最后利用水中的管道回来 F1。

B1 的管道是连接着 F1 的房间 5。先将存档点旁边的铁闸打开，然后从东边的路走到房间中央高台上，跳下去踩翻中间的莲叶便能从水底通道进去。通道尽头用鞭子拉动开关能让刚刚进来时候那个水口喷水。继续从房间东边上去，之前被踩翻的莲叶被水流冲了起来，用鞭子再翻转这片莲叶后跳到西边的高台，再利用鞭子打开这边的铁闸能回到房间 1 的上层区域，这里会遇到一种吐火球的凤凰敌人，看准它们攻击的一瞬间用鞭子勾住它们的尾巴扯到身边，拔剑攻击即可。继续攀着藤蔓前进，拉下尽头的开关之后就能令佛像下沉。进入佛像内部，跳到最底下便能够进入 B1 层。

B1 的层的水带有诅咒效果，不小心掉下去会在一定时间内无法攻击。走到喷出这些水的恶魔像附近，用飞甲虫飞进恶魔像的眼睛里触发机关止住水流。这样便能看到炸弹果，利用炸弹过炸掉挡路的石头继续前进。



随后来到这个地方比较复杂，先爬过 X、Y 两根圆柱来到 B 平台，利用鞭子拉动 A 处的开关令所有圆盘圆柱方向改变，跑上圆盘经过一段小路之后利用圆柱 Z 来到 C 位置，再次用鞭子拉动 A 开关令旋转方向再次逆转。然后爬上圆柱 Z 从西南角方离开来到 D 区域，从这里的绳子往上爬，攀爬时地面会突然冒出很多丧尸，被抓住的话用开就行了，不必理会。

沿着绳子来到上面的空间可以触发机关令佛像升起，然后从刚刚的地方跳回去。这时来到 B1 层正中央能够看到宝箱，里面是 BOSS 房间的钥匙，拿走后赶快离开，不然会被佛像压扁。佛像压下来之后直接从那里的门进去，利用佛像内部的水柱冲到最顶层解开机关即可进入 BOSS 战。

BOSS战 魔蚀神器 ダ・イルオーマ



第一阶段，BOSS 有六只手，两只手护着胸口的弱点，两只手拿着回旋斧，还有两只拿着刀。BOSS 身体被固定在场地中央，如果你跟他拉开距离他会扔出回旋斧来攻击，因为本身追向性不强所以很容易躲避。当我们接近之后，拿刀的两只手就会使出纵砍，躲开之后他的手会定在地上一段时间，这时候我们要第一时间拿出鞭子，勾住手臂关节处的红色接点扯下来，这样整只手臂就会断开。当 BOSS 只剩下护着胸口的两只手臂时，为了拿起武器它会露出胸口的弱点，这时候我们便可以攻击弱点部位了。弱点部位受到一定伤害之后 BOSS 会再次连接上全部手臂，之后重复上面的流程直到 BOSS 受到一定伤害之后，战斗进入第二阶段。

第二阶段，BOSS 会直接从地里爬出来，而且还会召唤丧尸兵。丧尸兵交给 BOSS 自己对付就行了，现在我们要引诱 BOSS 使出攻击。拉近距离的时候 BOSS 会用三只手一同砍下，如果落空了 BOSS 还是会定住一定时间，趁这个机会用鞭子将手关节的红色接点扯下来。BOSS 手臂断了之后地上会留下一把大刀，这时要搬起大刀去“肢解”这个 BOSS。林克扛着大刀的时候无法奔跑，所以比较危险。BOSS 走近之后可以直接横砍砍断双腿，这样 BOSS 身体就会跌下来同时露出胸口的弱点，横砍破坏掉外面的铁栏后便能攻击它的弱点。重复数次上面的流程即可击败 BOSS。



胜利后从后面的门进去，用天空斩攻击女神纹章即可找到圣炎。

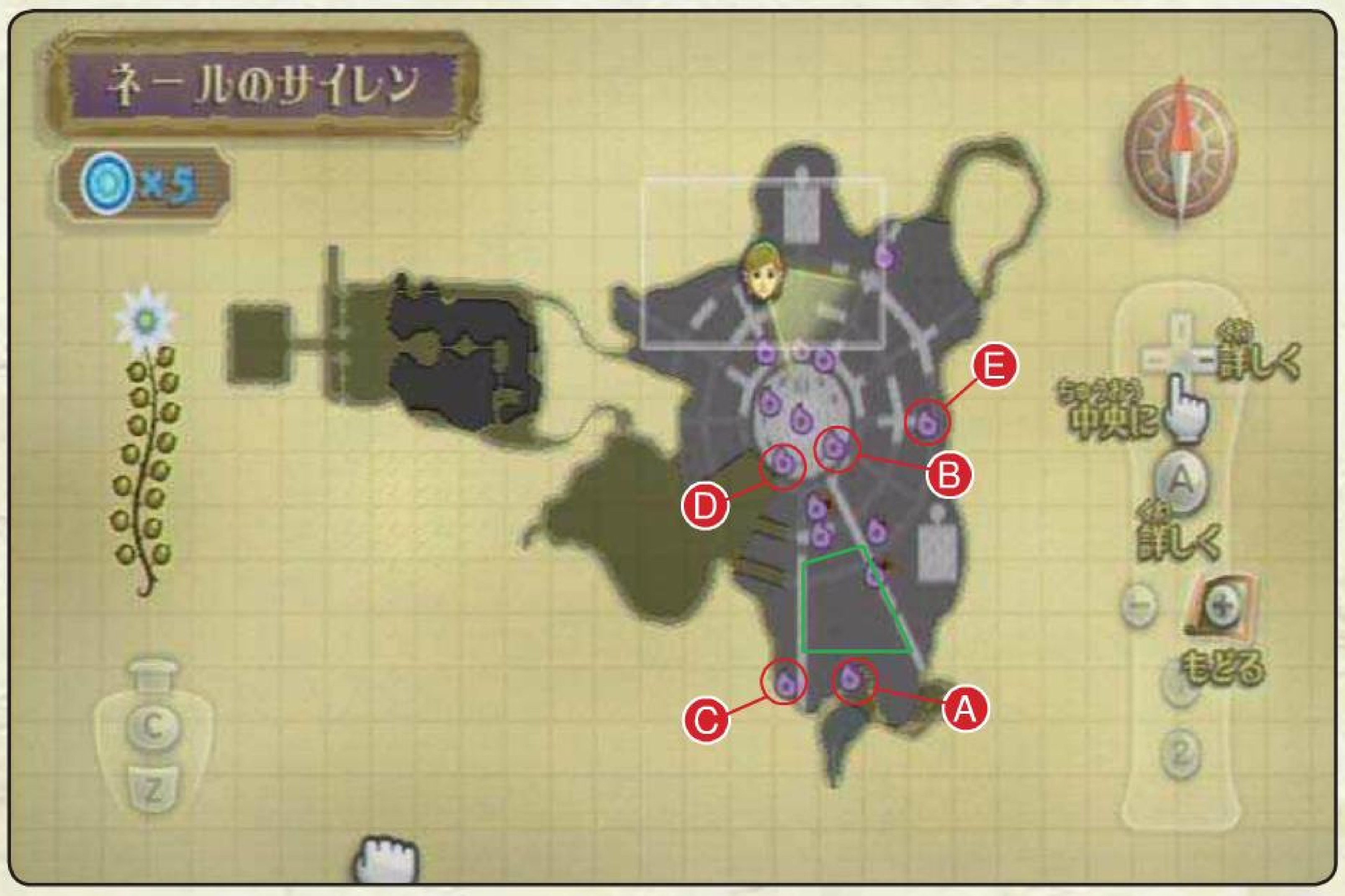
尼尔之试炼

回去诗岛能学会新乐谱“尼尔之睿智”，接着获得指示前往拉奈尔沙漠接受尼尔之试炼。试炼地点在拉奈尔沙漠北边雷暗号仓库门外，在沙漠仓库前的存档点降落，利用探察功能很快就会找到具体地点，插上圣剑就能开始试炼。

试炼内容跟之前一样，躲过守护者收集 15 个“尼尔之露”。具体位置可以看下图，不过惟独圈出来几个是建议先拿的，A 离起点最远，而且绿色区域有大量侦察兵围剿，很难保证不被发现通过这段路，D 要在拿到 A 之后才去拿，因为拿到 A 在回程时难保不被发现。C 倒是不难拿，撞树便能拿到。B 因为要移动车子，而且车子下面有水，移动车子的时候要用拉的方式而不是用推，不然还是会被发现。如果真的倒霉被发现了要第一时间去拿 E。



试炼完成后可以获得钩爪，这样便能抓住沙漠的一些靶子前进了。



拉奈尔沙海

沙漠的西南方沙瀑布上面有一个入口，利用刚获得的钩爪可以抓住附近的靶子爬上去。来到拉奈尔洞窟，跟洞里面的考古学者对话可以拿到钥匙进入拉奈尔沙海。沙海北边的小山洞里面能找到女神箱子。“古代之港”的存档点旁边有是一个码头，攻击飞船上面的时空石能令小范围内的环境回复。

跟码头的船长机器人对话，它知道圣炎的地方，不过找圣炎之前它希望林克能帮它夺回自己的船，对话结束后边可以让船长替我们开船，向沙海进发。驾驶快艇的方法和地面走路接近，左手手柄的摇杆控制船的移动，长按 A 键能消耗能源加速，B 键能进入攻击模式。攻击模式下利用右手手柄体感的体感功能来瞄准，按 A 键发射炮弹。首先要去船长之家找到航海图，出海后直接前往地图红叉标记的地方即可到达。





船长之家

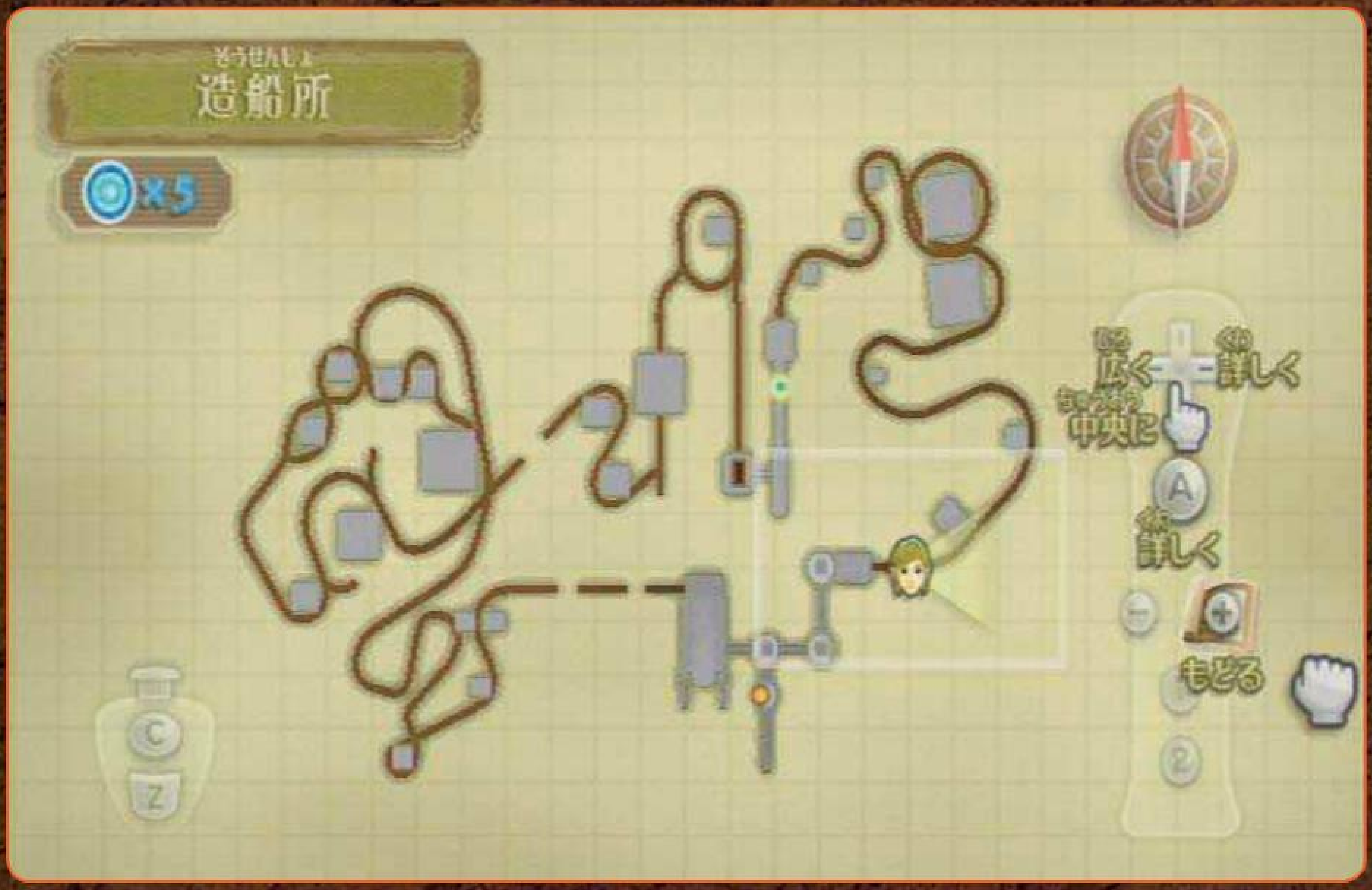
这个迷宫比较简单，基本上都是一段往上攀爬的路程，别管路上的敌人直接往上走即可。接近终点的时候会同时遇到两只凤凰，还是老方法对付。

不出所料，这地方已经破败到算不上是一个家了。拿出吹风机将地上的沙土全部吹走，可以从被沙土埋着的宝箱中找到航海图。返回码头跟船长对话即可离开。下一个目的地是造船所，地图上会出现一个红色的标志。开船前往那里即可。



造船所

造船所的地图看上去非常复杂，但其实只是两条很长的过山车路。登上造船厂之后画面会提示有扇门被锁上了，往东边走登上过山车。乘坐过山车时候要利用右手手柄来控制车体左右倾斜，避免在高速拐弯的时候摔下去。第一段路比较简单，看准地



图拐弯处倾斜即可，第二段路则会出现分岔路，要将手柄倾斜来控制方向避免撞到死路上。第二段过山车路开到尽头便能进入刚才被锁上的房间发生小 BOSS 战。BOSS 是之前遇到过的千年甲壳虫，用同样的方法战斗即可。打败 BOSS 之后被锁上的门随即打开，出去跟船长对话，然后开船离开。

海盗的根据地

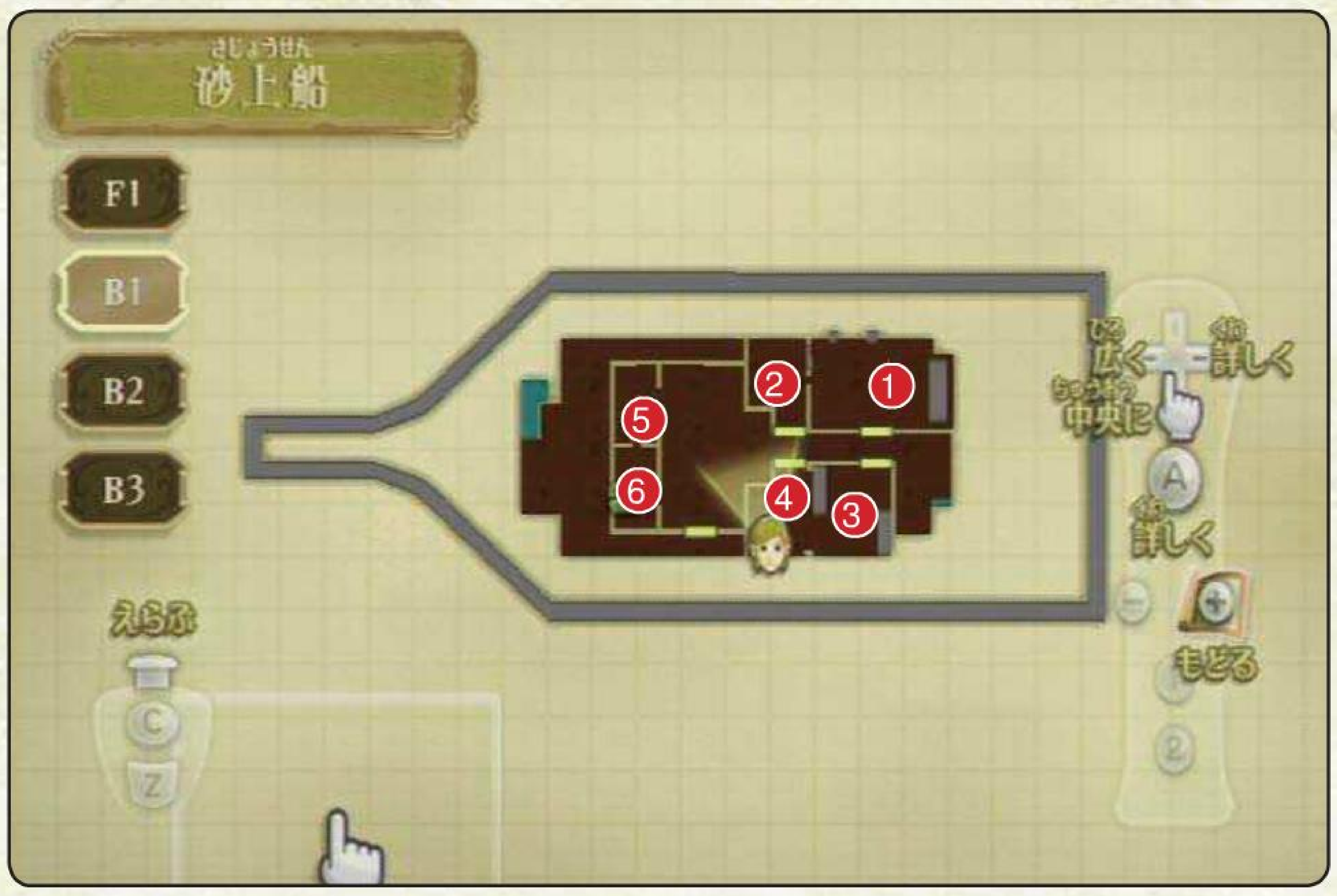
根据地图提示抵达北边的海盗的根据地之后，正前方的大嘴巴现在进不去，只能走外围走廊的右边，到尽头找到后门进去。进去根据地内部之后获得提示，前方的座台跟之前矿山看到的是一样的，要找到时空石之类的东西放上去。走进现在惟一能进去的门，往北穿过长廊来到地图最北边的原型祭坛房间拿到“时空珠”。拿起时空珠之后原本封堵门的钉子会消失，穿过钉子门继续前进。来到第一个流沙房间，举着时空珠走到房间上层，踩着受时空珠影响而升起的高台前进即可。第二个流沙房间的宝箱前面有高台挡着，只能在不远处放下时空珠然后直接跑过去拿。

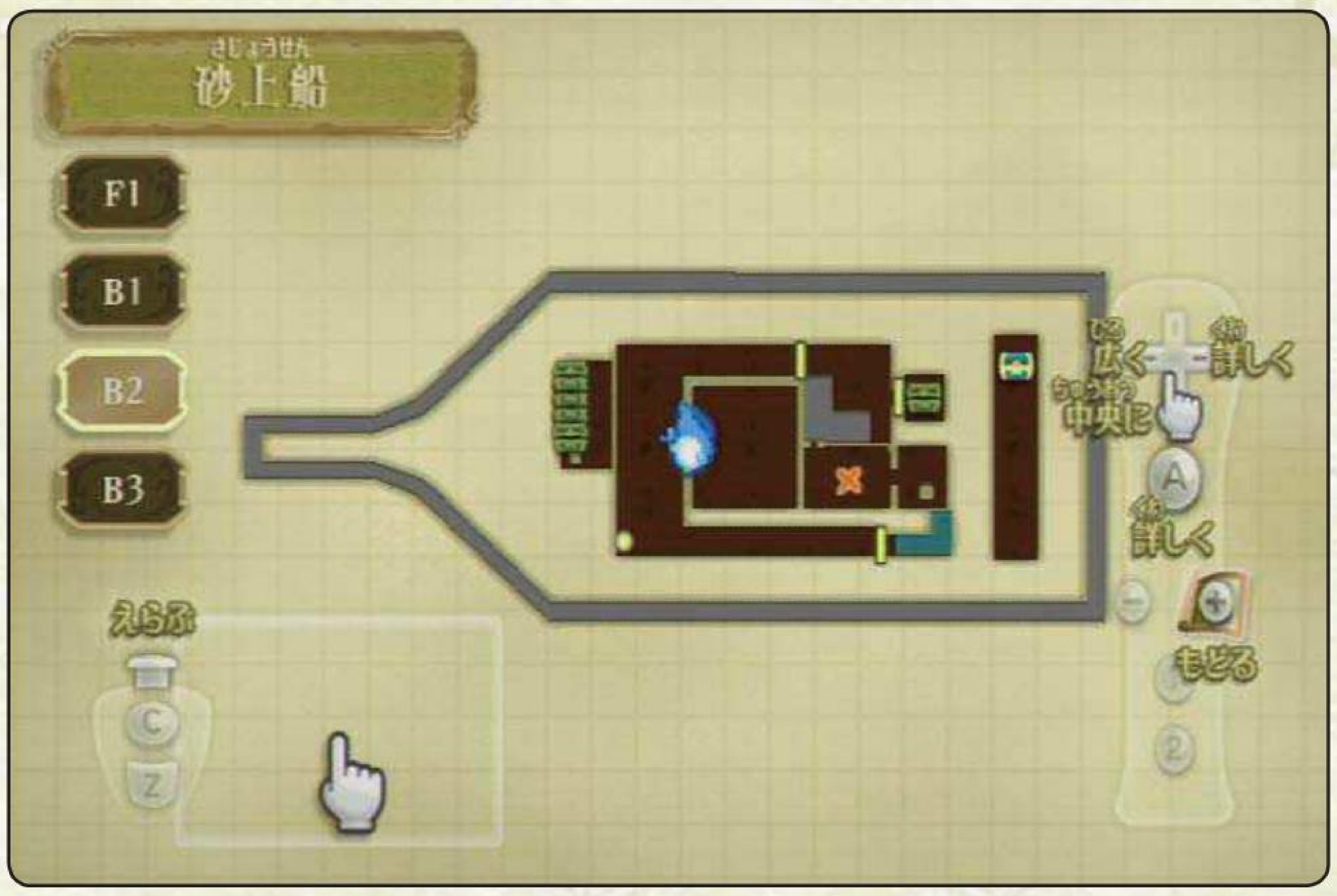
下图 4 个房间的机关比较复杂，要先将时空珠放到箭头指着的位置，然后跑到图中林克的位置拉下开关。门前的两个石像敌人可以合理利用时空石的范围安全地各个击破。在整个迷宫绕完一周回到最初的房间，将时空石放到起点的座台上便能触发机关。外面的大嘴巴也随即张开。从南边的门离开便能到外面。从大嘴巴出来之后发生剧情，法伊告诉林克船长的船确实来过这一带，接着开启了探察海盗船的功能。回去码头跟船长对话离开即可。

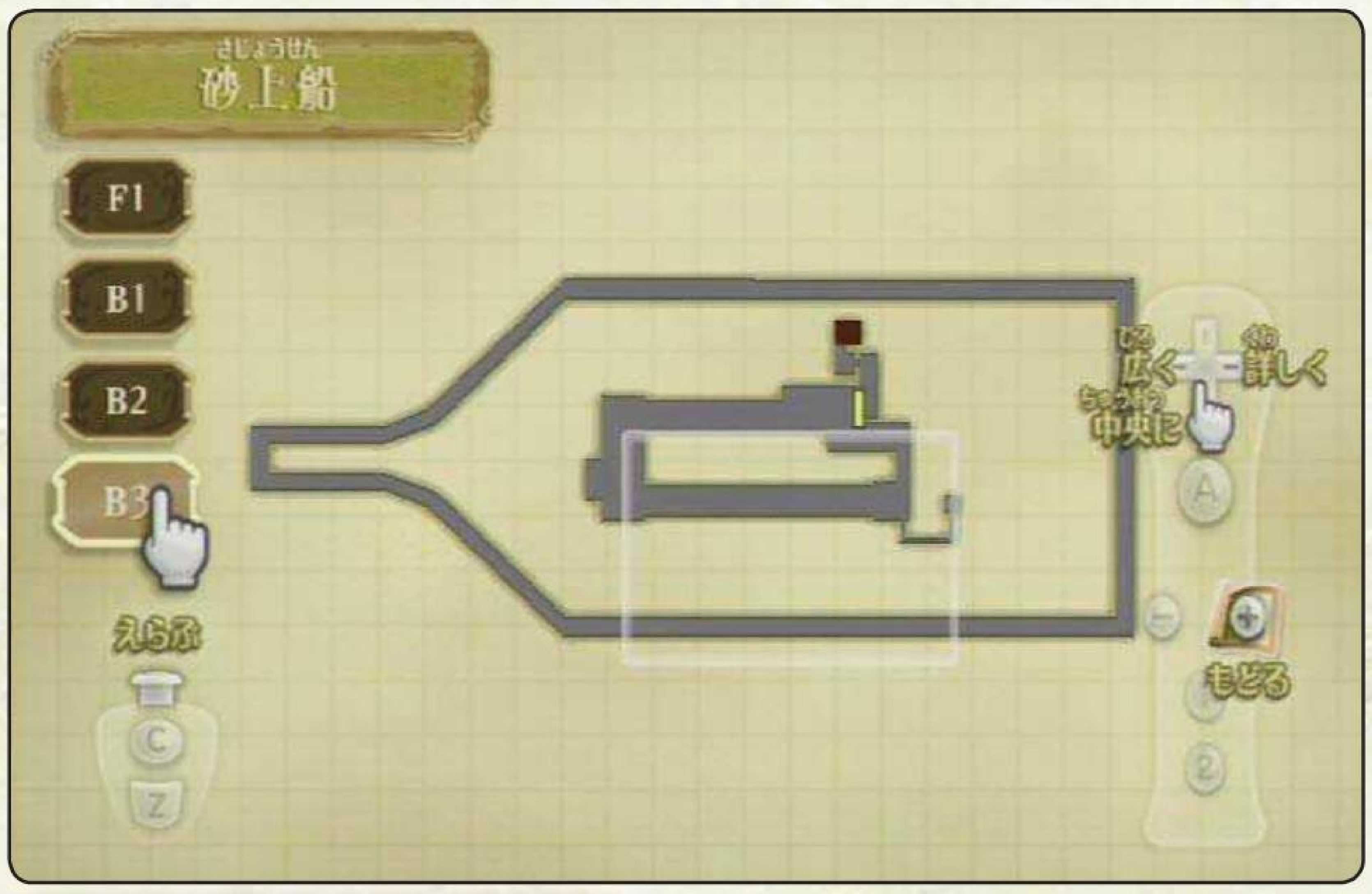


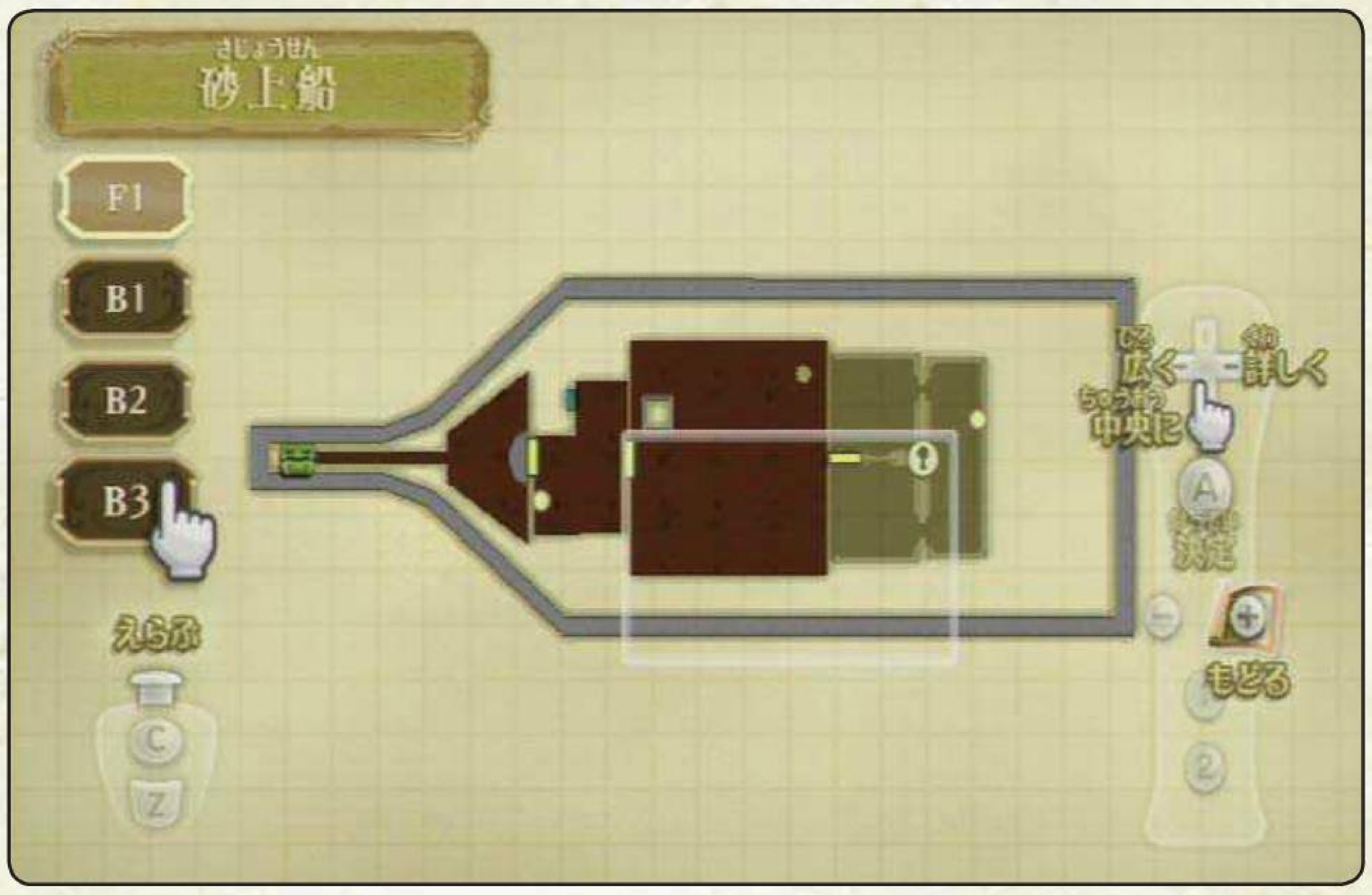
海盗船追击

现在要追击的船无法用肉眼看到，而且我们航行的同时，目标的位置也在不断变更，所以要边航行边用海盗船探察功能指引方向。透过探察功能慢慢缩小范围靠近，然后找出确切位置。找到了之后朝着看不见的目标开炮，这艘海盗船就会显露出原形。









沙上船

从F1层经过楼梯来到B1层，从南边通道的房间进去走到楼层东边，从楼梯下到B2层。B2层入口走廊上大量的小蝎子如果不想打，直接用吹风机吹过去就行。顺着走廊来到一个密码锁房间。房间的密码要吹开地上的沙子才会露出提示——解锁方法是按“下、上、下、右”的顺序来砍。打开了密码锁之后能在房间内找到钥匙。

回去F1，甲板上有一道上了锁的门，利用刚刚拿到的钥匙打开门进去之后发生强制战斗。对手是一名海盗，因为场地非常狭窄，所以只能跟它正面对决。安全的打法是利用盾牌防反海盗的攻击造成硬直，然后利用硬直时间进行攻击。注意如果海盗用钩子来防御的话不要轻举妄动，因为一旦被对方防反就会遭到反击。击败海盗之后开启宝箱，从里面能拿到最后的特殊道具“弓箭”。

弓箭的射程非常远而且可以蓄力，返回F1中央的甲板，按照法伊的提示射击桅杆上面的眼睛令时空石出现。在射击一次时空石令整艘船还原到本来面目——同时船上的敌人也会因此复苏。

爬上中间的桅杆，走到桅杆北边蓄力射击绳索另一端的眼睛令机关过来，利用这个机关走到另一根桅杆上，来到桅杆南边再用同样方法来到中央桅杆最顶短。用剑插进开关转动即可打开时空石的笼子和门。现在要做的是拯救这艘船的船员，位置在船舱B2层地图红叉所标记出来的地点。

先用弓箭将甲板旁边的救生艇放下去，来到B1层。房间5天花板上有个通气口，穿过通气口可以攻击到甲板上的时空石，利用这点令房间6的电墙失灵，然后进去房间6拿到船舱地图，再攻击时空石回到过去然后离开房间5。

进入房间1，搬运箱子压住开关打开窗户，从窗户跳上外面的救生艇，然后用弓箭射击救生艇顶部的眼睛让救生艇升上去，攻击时空石返回现代，再将救生艇放下来，从房间1来到房间2，先用剑开了机关，然后透过天窗射击时空石回到过去。离开房间2来到走廊外面，从走廊的排气口中射击房间3里面的机关让门解锁，进去房间3之后，先将两个房间隔墙处的箱子移开，露出排气口，然后站到房间3的开关上穿过排气口狙击房间4的眼睛，好让房间4的门锁解开。回去房间2启动时空石回到过去，然后进入房间4，用剑启动一个跟房间2一样的机关。从房间1的另一个窗户下去来到B3层，穿过压箱子的道路走到尽头，从尽头的楼梯登上B2层牢房。救出船员后



船员会给我们船长室的钥匙。

得到了船长室的钥匙后先来甲板，触发时空石来到现在。利用钥匙解开船长室的房门，进入船长室后从下面通过天窗射击时空石回到过去。消灭掉天窗房间里的敌人后，站在开关上透过小门射击隔壁房间的眼睛便能令房门打开。进入隔壁房间，这里会有好几台炮塔的围攻，消灭掉它们之后房内的笼子会打开。从笼子的宝箱中拿到BOSS房间的钥匙。

BOSS战 古代海兽 ダイダゴス

第一阶段，BOSS还未出现。由于此时BOSS已经缠上船身了所以要尽快逃离船舱才行。往甲板方向跑，途中一些走廊会被BOSS的触手穿过挡住去路，这些触手要用天空斩才能劈开。继续前进，注意一些倾斜的走廊上面有木桶滚下来。成功跑到甲板后进入战斗第二阶段。

第二阶段，BOSS终于现身。BOSS首先会躲到水里，然后不停地从甲板底下伸出触手攻击，举起剑边积蓄天空力量的同时边绕场跑躲开这些触手，蓄力满了后马上



用天空斩横砍切掉这些触手。切掉一定数量之后BOSS就会冒出来，这时候用弓箭射它眼睛令它倒下，林克就可以上前砍眼睛了，一定时间之后BOSS会重新站起继续躲进水中，重复这个步骤给予眼睛一定伤害之后BOSS就会发狂，进入

战斗第三部分。

第三阶段，BOSS 会不停地伸长头发像蛇那样咬过来，这些头发能直接砍掉。同样，砍掉一定数量之后 BOSS 会出现硬直，用弓箭射击它眼睛令它躺下后马上过去攻击眼睛。BOSS 的 HP 越低，蛇的攻击速度就越快，横向回旋砍也不一定能及时挡住，还好砍掉头发之后会出现红心，HP 不用担心。重复这个步骤两到三次后便能击倒 BOSS。

击退 BOSS 后便能在船上找到第二种圣炎，剧情后返回诗岛。

奥丁之试炼

回去诗岛，看神殿内的女神纹章能学会最后的乐谱“奥丁之力”。接着林克就可以去进行下一个试炼了。

试炼地点在火山，从“火山登山口”的存档点降落，利用试炼探察功能很快就能在附近有蝴蝶飞舞的地方找到目的地。用老方法弹奏“奥丁之力”即可开启试炼入口。

火山的地形比沙漠恶劣好几倍，而且“奥丁之露”分布很散，具体位置如下图所示。收集的原则还是先远后近，最南方的几个以及滑梯上面的那些必须先拿。而图中几个特别标记出来的奥丁之露在拿到滑梯上面那些之前绝对不能先拿，除非是被发现了。因为滑坡路的侦察兵和水潭陷阱很多，一旦被发现了最先能拿到的就是标记出来的那些。拿南方的奥丁之露时要注意剩余时间，特别是绳索桥西南方绳索桥上面那个要先拿。

全部 15 个“奥丁之露”收集完后返回起点，获得最后一件神器“耐热耳环”。



火山山顶

出发前记得准备空瓶子，从“火山之神殿前”存档点降落，往东北方向走进入炎热区域。穿过区域来到火山山顶。山顶西北角有两条路，先从往西的道路出去来到火山外面，用空瓶子拿到清水。然后回去刚刚的区域，走通向北边的道路，利用刚刚拿到的





水倒进青蛙嘴里，打开旁边的火焰地面机关。后面有第二只青蛙，再拿一瓶清水回来，用爪钩勾住房间左上角的藤蔓上去，然后来到青蛙头顶的平台给青蛙倒水，打开第二个火焰地面机关。来到山顶深处的存档点。存档点旁边的大青蛙暂时没办法给它水，只能去找一个更大的容器了。

提到水的问题令人想起的第一个地方就是之前的弗洛利亚湖。回去森林，从“弗洛利亚瀑布前”存档点降落，进入山洞找到水龙。跟水龙对话后借走它的盘子，法伊会召唤机器人过来负责帮忙运送水源。

来到火山之后会强制在火山山脚降落，然后要保护机器人将水送到山顶的青蛙处。这时候登山路线上的敌人配置会改变，很多弓箭哥布林和大盾牌兵堵路拦截。注意身后的机器人受到一定伤害之后会损坏，损坏后会强制回去最近的存档点。因此流程对弓箭的消耗非常高，建议先买个弓箭袋子增加弓箭上限。消灭掉弓箭哥布林能获得弓箭奖励，尽可能收集一下吧。来到青蛙像前浇水就能打开门进去迷宫，进入“古之大祭殿”。



古之大祭殿

在房间 1 利用钩爪等武器攻击天花板上面的水之实，流出来的汁液会使一部分岩浆凝固形成一个平台。踩着平台前进即可，第一个房间上锁的门前可以踩着果汁平台游到房间东南方，然后绕到二楼的宝箱拿到钥匙。

房间 2 是一个岩浆房，踩到石块上让岩浆手将林克举上去上面的平台，消灭掉整个空间的弓箭手之后沿着藤蔓爬过去见到存档点。从旁边的门来到房间 3。房间 3 里面消灭掉全部敌人后即可继续前进，来到房间 4。

房间 4 北边墙上的藤蔓上方有卢比，让飞甲虫从宝石后面的小洞进去能拿到炸药果，将北边堵住龙口的岩石炸碎让龙口喷出岩浆，这时攻击龙口前方天花板上的水之实令岩浆出现平台，跳上这个平台在龙口喷出的岩浆推动下前进。

来到房间 5，被吊起来的莫古玛族人暂时救不了。用吹风机吹



开道上的岩浆块，从里面的箱子拿到钥匙返回房间 4。打开房间 4 锁着的门进入房间 6。

在房间 6 有很多水之实，注意水之实被一层带刺的外壳包裹着。来到青蛙门前，利用突刺刺起一个水之实，然后挥剑令水之实飞到青蛙的嘴里才能打开机关。进入房间 7 之后，借助岩浆手升到平台上方，插上果子然后等岩浆手出现之后扔过去令它们石化，石化之后砍碎能令岩浆退去，回去房间 5 救出莫古玛族人。它会给我们一个“莫古玛族的手套”，这个手套不仅能挖东西还能遁地。

莫古玛人旁边有个地穴，挖进去来到地底。地底下挥动手柄能够击碎岩石，按 Z 能够查看地面情

况，找到出口后便能来到房间 5 的下层。门暂时被锁着进不去，用吹风机吹开岩浆然后会发现另一个地穴。打开里面的开关另上层开门。爬上来后利用钩爪走过长廊来到房间 8。

房间 8 同样是要用钻地打开里面两个机关，出来后用水果给青蛙然后解开火墙，利用里面的机关放下另一个莫古玛族人。然后他会给我们这个迷宫的地图。从地图上可以找到隐藏门炸开，从被炸开的空间里钻地下去，消灭掉里面的蜈蚣后，从另一个出口出来，宝箱拿到钥匙返回房间 5。

开门后来到房间 9，渡过岩浆河之后从房间西边来到房间 10。走到房间 10 最西边铁闸，从旁边的地穴钻地下去，抓住里面的莫古玛族人获得心之碎片。走过铁闸之后看到存档点，先存档，然后从存档点后面的地穴进去。在地底下利用炸药果炸掉铁块会导致岩浆喷出，如果被岩浆淹没会马上 GAME OVER，因此这时要赶快往回逃，特别要注意接近终点时不要耗光气槽。出来后发现岩浆已经流动了，同样利用水之实跳上岩浆平台前进，走到房间 9 的中间“古之大神殿内部”存档点。从南边的跳台能够看见下面的石像，一个睁着眼睛一个闭着眼睛。从睁着眼睛的石像方向勇敢地跳下去，控制落点在石像前面，石像会伸出舌头接住林克。进入石像之后地图就剩下东北角的区域了。一直走到尽头的宝箱房间里，从房内的地穴钻进去。



根据刚刚石板的提示，按照上面的石像鸟翅膀数从少到多按下机关便能打开宝箱的闸门，消灭掉蜈蚣之后出来获得 BOSS 房间的钥匙。回去打开 BOSS 房间的门进入 BOSS 战。

BOSS战 魔族长キラヒム

能力稍微增强了一些，基本打法不变。第一形态还是先引他防御一个方向然后从另一个方向



攻击，注意他扔出来的手里剑比之前多。第二形态他会比之前多拔出一把剑，能同时防御两个方向的攻击，进攻的时候看准他防御的漏洞挥剑即可。如果熟练防反对付它还会更加轻松。

打败魔族长后，最后一种圣炎也找到了。经过了三种圣炎的锻炼，女神之剑也展露出了真实姿态。

封印神殿 & 积乱云

成功完成了所有试炼，并且获得了经过三种圣炎净化的女神之剑。林克回到了封印之地，正当他要解开石之门的时候，神殿外面的封印之物再次解开了封印。先去对付它吧。

被封印者

这一战同样是要阻止被封印者爬上神殿。BOSS 的基本打法还是一样，不过长出了双手，利用这双手 BOSS 可以直接从岩壁上爬上去。还好我们也不弱，山顶上有巴多制作的投石车。按“↑”可以将视角切换到巴多，然后利用投石车阻止 BOSS 往上爬，BOSS 受到投石车的攻击不仅会停止攀爬，还会产生一段时间的硬直。投石车每次使用前都有一个时间间隔，BOSS



还在底层的时候尽量用在阻止 BOSS 攀爬吧。因为一旦被 BOSS 攀爬成功，BOSS 还会发疯似地向前滑行一大段距离。

砍掉 BOSS 全部脚趾倒下之后，BOSS 两只手会阻碍我们跑去头部，因此建议跳到下一层再跑到头部位置，然后利用风口吹上去。成功将钉子刺进 BOSS 脑袋三次后即可将 BOSS 重新封印。

过去

林克打开了时空门回到了过去的封印神殿。经历了千辛万苦终于找到了塞尔达，塞尔达随即向林克道出了一切的缘由。

回到现代的天空楼阁，林克向校长解释了一切并询问三角力量的事情。校长对三角力量一无所知，不过他建议林克去“积乱云”内部找天空的精灵拿利夏(ナリシャ)。而关于这个精灵的事情可以问问隔壁房间的奥鲁老师。



奥路老师说那个现在积乱云里面的并不是他所认识的天空精灵，可能是精灵出了什么事，不过林克还是想去唤醒精灵，于是老师便传授林克空中的攻击技巧。

来到了空中码头附近，跟老师对话后进入修炼，利用刚学会的旋转突进在 120 秒之内破坏 10 个靶子。靶子的位置可以在地图上确认，时间比较紧，如果不行就多联系几次吧。

完成修炼后林克乘骑楼阁鸟的时候按 A，原本的加速冲刺就会变成旋转突进——其实两只的区别只是有没有攻击判定而已。先去天空楼阁东南方的南瓜岛找餐厅老板。对话得知原来这个老板曾经送过南瓜汤给天空精灵，于是林克主动提出送汤过去，老板便告诉林克精灵在积乱云里面有彩虹的小岛。

BOSS战 空の大精灵 ナリシャ 巨眼寄生虫 パラスパラス

二连战，第一战是对付天空大精灵。林克要乘坐楼阁鸟去破坏精灵的身体冒出来的 4 条寄生虫，用刚学会的旋转突进破坏掉寄生虫的眼睛即可。注意不要碰到精灵身体任何部位，特别是尾巴，不然会受到伤害。如果刚刚 120 秒搓破 10 个靶子的任务都能完成，那对付这个 BOSS 也不会太难。成功破坏掉 4 只眼睛之后，寄生虫缩了回去，本体从大精灵的头顶冒出来，这时候要降落到精灵的头上跟寄生虫战斗。

第二战，寄生虫会不停吐出恶心的石块攻击。挥剑能够将这些石块打回去，调整挥剑的方向，将石头打回去破坏两边耳朵，然后破坏眼睛之后便能令 BOSS 躺下，这时候上前对眼睛猛砍，重复这个步骤数次即可击败 BOSS。

唤醒了天空大精灵后，他会叫林克先寻找“勇者之诗”。勇者之诗分成四段由他和另外三位精灵保管。分别前往森林、火山、沙漠将他们找出来吧。



勇者之诗

森林

进去森林后发生 BOSS 战，第三次对封印之物。注意钉子打进头里一次之后，BOSS 会直接往上飞，这时候要命令巴多将它炸下去，炸下去之后可以再钉一次它脑袋。BOSS 醒来后马上还会往上飞，这时候自己要跑进投石车跳上去 BOSS 的头上将其打



落。在树洞内水精灵会要将勇者之诗的音符分散森林各处让林克寻找，具体位置如下图所示。靠近音符后使用旋转突进便能一次过吸过来。最北边有个音符撞旁边的河豚炸墙壁才能放出来。大树另一边的音符因为被莲叶卡住，首先要从莲叶用爪钩爬上飞行果，然后回到树上，在一个有蝴蝶飞的平台跳下去踩翻荷花才能把那音符放出来。



火山

火山降落的时候刚好遇上火山运动，失去意识的林克降落后被抓住，然后东西全被没收了。之前在神殿遇到过的莫古玛族人突然出现并替我们找回了莫古玛手套，从地穴爬出去。

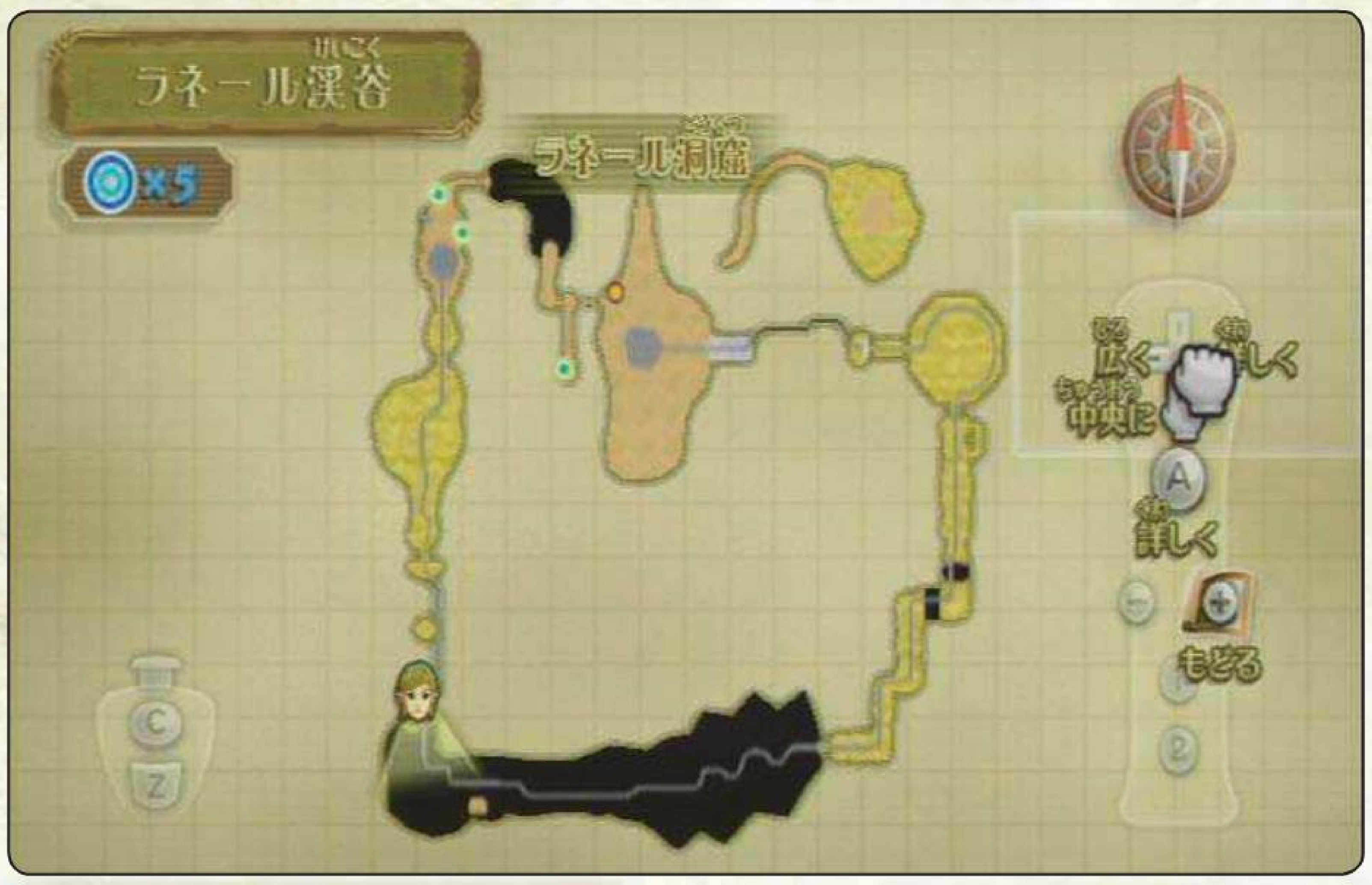
道具都被分散放到各个地方取回剑之前不能被发现，还好每拿一个道具之前都能确认一次道具的位置以及路上的敌人。首先是拿回吹风机，然后是手甲。鞭子的位置在敌人的灯光监视下，要先捡起地上的炸弹炸掉那个瞭望塔。取回鞭子之后来到之前确认过的铁栏前，用鞭子拔出果实然后飞到铁栏对面。上山的路被大岩石挡住，可以用炸药炸毁风口附近的挡路石。

来到山顶能拿回王者之剑。旁边的存档点能够看到一个宝箱，里面装着我们剩余的其它所有道具。随要绕一下道从东边的区域绕到过去，途中记得用剑插一个水之果实，继续前进来到岩浆河边扔一个水之果实生成平台。到对面消灭掉所有敌人之后便能拿回全部道具。

回去东边的区域，利用飞甲虫切断神殿门上的绳子放下吊桥。进去之后会遇到火龙精灵，于是他会教我们勇者之诗的其中一节。

登上山顶之后，火山路那边的路暂时未能过去，往神殿方向走，隔远用弹弓射晕守卫的红色哥布林然后跑过去即可。接着打晕高台上的敌人然后从下面的地穴钻进去，从另一边出来后拿到炸药袋。回去酷热地带，炸掉挡路的岩石往山顶方向走。





拉奈尔溪谷

从沙漠西部降落，利用爪子进入拉奈尔洞窟，之前遇到过的学者现在已经挖通了往南的通道，从这个小洞进去。

来到了拉奈尔溪谷。首先这个区域南边恐龙化石的地方悬崖下面有发光物体，用飞甲虫下去能拿到钥匙。然后还是用飞甲虫拿东边仙人掌上的炸药果，炸掉悬崖中间平台的岩石。进入房间内启动时空石，然后跟旁边的机械人对话，运输车便会运动起来，跟着运输车走，沿路消灭敌人。来到地图西南角区域有一扇门要从旁边的藤蔓爬上去才能打开。

地图下面黑色的区域是大峡谷区域，要用不停地用钩爪在上方跟着车子走。地图东南方的铁栏则能用鞭子打开对面的机关。地图东边通道的门旁边的高台无法直接上去，只能从流沙路绕过去才能拉动机关，开了门后里面的房间会有很多杂兵，而且还有炮台。最后门上的机关能够用鞭子拉开。终点附近挡道的岩石能够从轨道另一边的一个高台上找到炸药果，同样是用飞甲虫去炸掉。

运输车来到了中央祭坛后，时空石的力量得到了增幅，本来已经化为白骨的雷龙再次复活。对话后得知雷龙已经因为病重而无法唱歌，须要给它治疗才行。区域东北方的流沙瀑布上面正好有一棵枯萎了的生命之树。过去生命树那边，利用吹风机吹散沙堆能看到时空石。回到过去发现生命树还在萌芽状态，将这棵幼苗挖走，然后用飞虫或者弓箭再触发一次运输车上面的时空石另铁桥出现。将刚刚拿到的生命之实拿到过去的封印神殿，回来现代的封印神殿便能发现生命之树已经结出果实了。用翻滚撞树令果实掉下来，拿回去给雷龙即可治疗他的病。他就会教我们勇者之诗的第三节。

天空楼阁

集齐了三段勇者之诗后回去找天空精灵，他会教林克最后一段勇者之诗。学会了完整的勇者之诗后回到天空镇在光之塔附近的空地演奏便能进入最后的试炼。同样是收集15个“圣之露”，具体位置可以参考右边的地图。注意不要跳到河里去，不然会直接被守护者发现。完成试炼后获得“试炼之刻印”。

将这个刻印放到天空楼阁东南方的飞鸟石像眼睛里即可触发剧情，开启最终迷宫。



强作袭来

塞尔达传说 天空之剑

空之塔

进去之后能够在第一个房间找到整个迷宫的地图，房间一共分9格，地图上的红色标记是控制盘的位置。控制盘可以像拼方块那样改变迷宫的结构，要注意林克现在身处的房间是无法移动的。每个房间都根据玩家经历过的迷宫而设计，因为位置不定，这里将单独解释。

森林房间：走到西南角的悬崖处，先用飞甲虫切断对面绳子绑在地上的接口。然后用鞭子荡过去，随后的区域先要用飞甲虫搬运其中一条旋转柱上的炸药果。先清理掉全部敌人，然后用钩爪前进。



沙漠房间：进来之后从西南角拿到时空珠。沿着走廊来到东北角，先自己爬上楼梯拉下上面的开关，门打开了之后下去下面的房间，按下开关然后将时空珠扔进运输带。然后在爬上2楼拿回时空珠。来到中央靠东的垂直走廊，首先将时空珠放上轨道车上，然后我们在旁边的走廊用吹风机边吹边走。快到尽头的时候用弓箭射击对面墙上的眼睛触发机关。来到最西边的走廊同样是按下开关之后将是时空珠扔进传送带。

火山房间：先通过爬洞走到东南角的圆形区域，然后用炸弹过滚进洞里炸掉岩石，然后再爬回洞里走走到另一个圆形区域，通过钻地进去地道推动里面的机关。返回入口的位置，刚刚锁上的门已经开启了，进去



消灭掉蜥蜴敌人，然后将炸药果扔进附近的石像的篮子里，里面出现的机关先别触发这里的另外一边是滑坡地带，首先要站上圆形的小台子上，然后通过滚动的方法，让炸药果S字型滚进滚进对面岩浆下的篮子里。炸出一个平台之后自己也跑过去触发机关，从旁边的藤蔓来到另一个平台，这时候才用飞甲虫触发最初的机关，然后用天空斩斩掉与这里高度差不多的两个平台上面的竹子，用飞甲虫拿一个炸药果放进另一个篮子里，再次出现一个机关，触发之后便能开门。这个房间的关键是是否按顺序打开几个机关。

开门进去后再次进入地道关上刚刚的闸门，出来之后从刚才本来关上的门进去，进入另一个地道。进去地道解决两头蜈蚣。出来后便能看到控制器以及下一个房间的入口。

力之房间：房间的地形是S型的岩浆河，玩家踩着岩石平台移动到河流拐弯处的时候，要看准时机击落隔壁河流上面的水之果实然后跳过去。房间尽头能找到“力之三角力量”。

知惠之房间：拿到了时空珠之后房间东边地面上有个小图腾，将时空珠放在那里然后跑回原来拿时空珠的平台，时空珠的方向会看到一个眼睛机关，用弓箭触发机关之后打开了东北边的闸门，拿着时空珠进去里面是一个走廊，楼廊尽头有一个开关，这个开关的位置和旁边的风扇，以及这个开关所打开的小窗里面的眼睛机关成三点一线。放好时空珠不要让它的力量影响到风扇和外面的石柱，否则都会挡住射击。触发了眼睛机关之后来到南边，还是要放好时空珠的位置，令铁笼外面的高台出现同时，也要令铁笼里面的铁丝网消失。进去之后便能找到“知惠之三角力量”



勇气之房间：先要从有钥匙的房间找到钥匙才能打开这个房间的门。钥匙房间只有一场战斗，敌人跟之前海盗船上在船头决斗的船长完全一样。而勇气三角的房间里面全是杂兵战，击败他们之后即可拿到“勇气之三角力量”。

封印之地



获得了全部三角力量后进入剧情，林克成功唤醒了塞尔达，但马上就被接着出现的魔族长抓走。他要利用塞尔达的力量来唤醒自己的主人。

剧情后来到封印神殿外，因为魔族长的结界，林克只能沿着螺旋通道走下去，击败路上一批又一批袭来的敌人后来到最底端进入BOSS战。

魔族长キラヒム

战斗分三个阶段，第一阶段要不停发动攻击将魔族长从平台上打下去。然后按住Z注视状态下发动倒地追击插他胸膛的弱点，重复三遍之后进入第二阶段。第二阶段这一阶段可以通过不停攻击打飞他手上的刀，不过更有效的方法是利用防反令他造成硬直，然后用突刺刺他胸膛，刺中7次之后进入下一阶段。第三阶段BOSS会拿出一把大



剑，防反的战术没用了，BOSS防御的时候要与他的剑成90度的方向挥刀，以最快的速度将它的剑斩断，然后还是用突刺攻击胸膛，攻击两次后便能将他击败。

终焉の者

普通攻击完全没可能砍中这个BOSS，其他辅助道具对他也全部没用。只能在他攻击的一瞬间才有反击机会，首先跟BOSS对峙的时候要保持防御状态，他攻击的一瞬间要马上进行防反，不然会造成很大硬直。防反之后BOSS虽然不会有硬直但是你可以马上挥剑反击一下。BOSS的拳头攻击速度是较慢，反应快的玩家可以在他出招的一瞬间抢得先手。

打掉BOSS一定HP之后进入第二形态。这时候BOSS会举剑吸收天上的雷电，如果这时候跟他拼刀反而会触电受伤，直接被他砍到则会扣两格心。这时候林克也要看准机会举剑，让雷打中后剑便同样具有闪电效果，这时候注意不要受到攻击否则效果消失。防反BOSS的攻击然后用带电的剑击中他后会产生很长时间的硬直。猛砍将他砍飞后使用倒地追击，两次便能将他消灭。

尾声



经过了一场恶战，林克成功消灭了终焉使者。然而终焉使者的诅咒也都被封印了在王者之剑中。为了守护神殿和这个封印，塞尔达和林克决定留在大地上。天空之剑的传说也告一段落。



担当复兴重任的学园

文 纱迦 美编 NINA

“自由度高！”这是在采访本作导演鸟山求时经常能从其口中听到的词，试图与前作划清界限的决心由此可见一斑。从目前玩到的版本以及得到的情报来看，本作毫无疑问要比前作优秀得多，游戏通关所需的时间虽然和前作相仿，但可玩的要素要比前作丰富得多，游戏性也会大大加强。由于下期杂志期间本作就会上市，这次的报道也将会是本作发售前的最终报道，大家赶紧来看看目前公布的情报吧！

最终幻想XⅢ-2	Square Enix		角色扮演
多机种	ファイナルファンタジ-XⅢ-2		日版
	预定2011年12月15日	1人	7600日元
	对应机种为PS3、X360		



学园是基于不依靠法尔西的力量，由人类自己之力去构建未来的理念而设立的组织。主要从事的是茧的复兴与安全的研究。10年前，曾与闪电共同对抗茧内敌人的中二少年霍普，在10年岁月的磨练下成长为了学园里的佼佼者。

下面这位金发的少女，名叫阿丽萨·扎伊迪尔，是学园中的研究员之一，因其开朗的性格而成为了学园中钟研究员们的偶像。不过这并不代表她单纯是个花瓶，从她是霍普辅佐的身分可以看出她作为研究员同样有着不俗的能力。



悬浮于空中的不夜城

接下来为大家介绍的，是在《FF XⅢ》中所不具有的要素——赌城。“逸乐的宫殿 扎那多”是一座漂浮于空中、灯火通明的不眠都市，也是各位赌徒们心神向往的伊甸园。在这里，只要你有钱，就可以尝试各种紧张刺激的赌博活动，你既有可能输得一干二净，也有可能一夜成为百万富翁。在这座赌城中，玩家可以支付金钱来换取代币挑战各种赌博游戏，试试自己的运气。代币还可以用来换取各种各样的珍贵道具。赌城中的娱乐项目包括被设计成自行车形状的老虎机、可以让自己的陆行鸟参加的陆行鸟赛跑等等。自从《最终幻想Ⅶ》在“金碟游乐场”加入陆行鸟赛跑后，这项迷你游戏就一直是玩家们的至爱。本作中的陆行鸟赛跑与7代基本相同，对于本系列的老玩家们来说，尽快掌握技术应该并不是什么难事。

©2009,2011 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA



陆行鸟赛跑

陆行鸟赛跑是赌上陆行鸟名誉与金钱的脚力竞争大赛。除了玩家的陆行鸟获胜后可以获得奖金外，还可以针对比赛结果进行下注。玩家如果想亲自参加到陆行鸟赛跑比赛中来，就必须先将一只陆行鸟交给比赛组委会。当这只陆行鸟成为比赛用鸟后就无法再进行战斗了。

陆行鸟赛跑分为 5 个等级，路线依次增长。想要令上位的等级比赛出现，就必须先赢得基准时间的赛跑，获胜后能获得比平时更多的奖金。此外还存在着对手水平同样不俗的“等级赛跑”以及满足特定条件才会出现的“秘密赛跑”。

陆行鸟属性说明

●**速度（スピ–ド）**：能在短时间内提高移动速度的能力

●**耐力（スタミナ）**：能在长距离奔跑中维持恒定水平的能力

●**RP（レ–スポイント）**：等同于选手生命值。只要参加比赛就会消耗一定的点数，点数清零后该陆行鸟将无法继续比赛。

●**技能一览（スキル一览）**：陆行鸟的特殊能力。参赛的陆行鸟的强弱与它在战斗中的表现是直接挂钩的。因此如果你的陆行鸟在比赛中频频失利，不妨暂时退场去打怪锻炼一下比较好。

时之迷宫

在时空的狭缝处，有一个神秘的时之迷宫。一旦进入迷宫中，想要再度返回原来的世界，就必须解开水晶赋予的谜题“PARADOX”。在这里考验的不仅仅是玩家的战斗力，还有玩家的思考力。这种迷宫的玩法大致可分为三类，不过后期会出现一些难度更大的混合谜题。

消える床：只要通过一次就会消失的地板，要如何才能在确保通路的前提下获得全部水晶呢?对于擅长一笔画的玩家来说应该不在话下。

クリスタルの绊：想要从迷宫中脱出，就必须要将场地内所有与最开始标示出的水晶完全相同的水晶连接起来。水晶的颜色和形状时刻都在发生改变，在有限时间内达成目标很重要。

时计盘の针：站在表盘的数字上按下按键，脚下的水晶就会消失，时钟的指针同时也会按照消失水晶的数字移动。由此达到消除表盘上全部水晶的目的。





霍普·艾斯特海姆

学园第一研究机构的主任。作为一名年轻的研究者，他是付出了超出旁人数倍的努力才取得研究机构主任一职的。为人处事方面如同绅士般成熟稳重，在周围职员中人气相当高。与闪电并肩作战 10 年后，霍普已经成长为了顶天立地的男子汉。他在调查古代遗迹时察觉到了“时空异变”的存在，并对此展开了进一步的研究，试图以此来弥补过去所发生的数起事件给他留下的悔恨。

十年后的那位少年

更自由的成长系统



本作和前作一样，在成长系统上采用了水晶盘的设定，但自由度要高得多。水晶盘有等级之分，同一等级分为很多个水晶，每个水晶都代表不同的能力或技能，玩家可以自由选择先升级哪个。升级消耗的点数依然是CP值，这是通过战斗而获得的。水晶盘的升级与前作的剧情固定式不同，这次改为同一等级的水晶全部学完之后就可以自动升级，从而开启新的水晶盘。这下子练级狂人们算是有用武之地了。不过水晶盘升级时会有强化装备能力、ATB等级上升等实用奖励选择，一次只能选择一个，真是令人在意啊！



怪物同伴最新情报

已确认本作的怪物同伴会有150种之多，考虑到怪物同伴是可以战斗的，这是个相当惊人的数字。而且加入的也不全是怪物。怪物同伴同样可以成长，不过它们是靠吞食成长道具来增加能力，另外也可以学会新的技能。怪物同伴的水晶盘升级后也有奖励可选。而成长道具也会有等级的设定，从最低的滴（しずく）、到较高级的碎片（かけら）等等，一共有5个等级。高级水晶盘需要使用高等级成长道具，因此指望用大量低级成长道具来喂饱怪物的企图是不可能实现的。

另外怪物之间是可以进行继承的，继承之后原怪物就会消失，但它的能力和技能会被新的怪物继承下来。特定的组合还会带来意想不到的继承效果，这些都是游戏隐藏要素的一部分。而这次怪物同伴系统的另一大噱头就是可以用特定道具为其打扮，比如给贝希摩斯装个蝴蝶结之类的，虽然听起来比较雷就是了……

DLC全面展开

据鸟山求透露，本作日版的开发工作已经全面结束，目前工作人员正投入到美版、欧版和DLC的制作之中。本作已确认会有众多DLC登场，目前已知的有各店铺的预约特典，这些预约特典都是一些在初期比较好用的武器。而游戏发售后的第一个DLC将是系列著名怪物OMEGA，将其打败之后就可以收为己用。

此外本作还会与一些知名厂商和团体合作，在游戏发售后推出数量众多的DLC。虽然听起来比较坑爹，但好消息（或坏消息）是鸟山求已明确表示，本作的DLC不会增加成就或奖杯。



◀这是Square Enix与Ubisoft合作的最新成果——男主人公诺埃尔的《刺客信条 启示录》Ezio换装。



▶AKB48人气成员大岛优子为本作设计了两套服装，玩家可在官网参加投票，以决定日后官方推出哪套服装的下载。

最新试玩版体验报告

适逢游戏即将上市，Square Enix官方也向各大媒体派发了游戏最新的试玩版，这个试玩版可以玩到第3章，同时亦收录了一些原本在通关之后才会开放的要素。这里就为大家整理一下这些关键情报。

- 本作从序章开始就可以高自由度地选择行动。
- 从第2章开始就会出现故事的大分歧。
- 陆行鸟探索要索依然健在。
- 后期可以强化跳跃能力，从而来到更加人迹罕至的地方。
- 本篇相关的时之迷宫难度都不高，但在分支任务里会出现难度很高的。
- 读取通关存档后可以返回最终战前的时间，继续探索隐藏要素。另外亦可以继承部分要素开启新一周目的游戏。
- 根据玩家跳转时间、改变历史的情况，游戏的结局也会出现变化。要想看到全部的结局，一周目是肯定不可能的。
- 前作的BOSS级角色亦有部分会加入队伍。（编注：看到这里就想起某御姐了，你懂的……）
- 怪物同伴的必杀技蓄满时获胜，比较容易抓到怪物。

文 洛克 美编 心の永恒

《魔装机神》自从在《第2次超级机器人大战》以来，就以帅气的机设和个性鲜明的角色获得玩家的一致好评，其后便在游戏中频繁登场，并推出动画和专属游戏。而本作是1996年在SFC上发售，并于去年移植到NDS平台的《魔装机神》的续作，游戏剧情也紧接其后，本次由洛克为大家带来本作登场角色的相关情报。

超级机器人大战OG传说 魔装机神Ⅱ 邪神启示录	NBGI		策略角色扮演
PSP	スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神II REVELATION OF EVIL GOD		日版
	预定2012年1月12日	1人	6280日元
	对应周边未定		





安藤正树

CV：绿川光

被选为风之魔装机神塞巴斯塔的驾驶员，是一个擅长体育运动的热血青年，个性直率并非常容易激动。此外他也是一个超级路痴，经常驾驶塞巴斯塔绕地球数圈也找不到目的地……



塞巴斯塔

与风系高位精灵签订契约的魔装机神，机身呈纯白色，属于高机动性机体，无论火力和速度都是一流水准。同时也是惟一一台可以打开异次元之门的魔装机，因此被称为最强的魔装机神。



古兰威尔

与火系高位精灵签订契约的魔装机神，全身上下装备着重达36吨的武器。虽具有一击粉碎敌人的恐怖威力，但自身的装甲也十分薄弱。



黄炎龙

CV：井上和彦

炎之魔装机神的操控者，是一个中国人，精通中国拳法，特别擅长北派少林拳。虽身为体育教师，但特别喜欢钻研考古和历史，同时因为自身不言苟笑，喜欢对别人进行说教。



迪蒂·诺尔巴克

CV：井上喜久子

水之魔装机神的操控者，自称是正树的义姐。擅长滑雪和开车，并持有A级驾驶执照。虽然有点爱哭，不过一旦投身战场就会一改柔弱的一面，是一位值得依靠的前辈。



卡迪斯

与水系高位精灵签订契约的魔装机神，手持圣枪操控水流发动攻击。适用于任何地形的机体，可以在任何环境中发挥全部实力。



瓦尔西奥妮R

在瓦尔西奥妮的基础上通过神秘炼金术强化而来的机器，通过搭载的DML系统能最大程度地发挥出驾驶员的实力。



琉妮·佐尔达克

CV：日高奈留美

DC总帅比安·佐尔达克的独生女，由于从小接受训练而有着超常的臂力、运动神经和反射神经，性格也因此变得像假小子一般。后因正树一句："你很可爱。"而喜欢上正树，跟随正树一同行动。



扎姆基德

与地系高位精灵签订契约的魔装机神，拥有强大的自我再生能力，因此防御力和耐久力也是魔装机神之首。虽然扎姆基德的外表显得异常笨重，其实它的运动性十分出色，在接近战中能发挥恐怖的实力。



贵家澪

CV：金井美香

地之魔装机神的操控者，父母死于空难的孤儿，拥有和幼稚外表不相称的精神年龄。合气道3段，擅长操控气战斗。澪十分喜爱电视剧和相声，是个能够活跃周围气氛的人物。



泽鲁维特

拥有足以和魔装机神匹敌的恐怖力量，不仅在外形上和正树驾驶的风之魔装机神塞巴斯塔十分相似，也同样具备飞鸟的变形功能。



艾兰·泽诺萨基斯

CV：神谷浩史

神祇无穷流剑术的继承人，驾驶着谜一般的魔装机"泽鲁维特"向正树一行人发起挑战。



初回限定版内容公开！

游戏的初回限定版将以《魔装机神Ⅰ+Ⅱ》同捆销售的形式发卖，除了《魔装机神Ⅱ》的UMD外，限定版还包含了一张《魔装机神》的UMD，售价为10480日元。附带的《魔装机神》将以去年发售的NDS版为基础制作，除了提升画质外，还在原作的基础上追加全新的机体和战斗语音。





▲除了初回限定版外，NBGI还公布了游戏的预约特典，本次的预约特典是"《魔装机神》系列"的原声CD，相当厚道。不知各位还是否记得《热风！疾风！サイバスター》、《ダークプリズン》这些经典BGM呢？想要的话就不要犹豫了，入一套收藏也是十分不错的选择。

©SRWOG PROJECT

光明之刃	SEGA		角色扮演
PSP	シャイニング・ブレイド		日版
	预定2012年春	1人	5980日元
	对应周边未定		



SEGA旗下的《光明》系列"在PSP平台终于迎来了最新作品——《光明之刃》，本作舞台同样是剑与魔法的梦幻世界，故事以"战争"和"歌"为中心展开的RPG游戏。目前系统等内容仍未公布，仅公布了一些主要角色的相关情报，人设依然是由倍受欢迎的TONY来担当，而日前公布的超豪华声优阵容使得本作充满了亮点。下面便来看看本作已公布的情报吧。

文 宇宙 美编 NINA

故事&世界观

本作故事讲述龙尼亚帝国为了让盟主——黑龙复活，从大地中夺去了精灵的力量令世界陷入了混沌之中。主人公雷吉是一位拥有将灵转化成刀刃的形态的特殊能力，并以"灵刃"进行战斗的灵剑士。他从异世界被召唤到克兰多尔王国，为了对抗龙尼亚帝国而将各地从帝国的魔爪中逃脱的人们集结起来，借助她们的力量对帝国展开反攻。

为了让被污染的大地重新取回精灵的力量，咏唱"玛娜之歌"的歌姬同样必不可少。围绕以战场为舞台的歌姬们的凄美故事就此拉开序幕。



角色介绍



雷吉 闪光的灵刃使

CV：保志总一朗

本作玩家所操作的主人公，从异世界被召唤过来的少年剑士。因为察觉到黑龙的复活，克兰多尔王国将他召唤到了这个世界。他因具有勇者的素质而被选中，能使用传说之剑"灵刃 雪姬"。



咲夜 七色的灵刃使

CV：水树奈奈

本作的另一位主人公，率领着"瓦莱里娅解放战线"的女队长。她继承了能够将灵体实体化的古之秘术，可以自由自在地操控古代文明技术和遗产，是谜一般的女性。同时她还拥有能利用炼金术制造出灵刃的特殊能力。



雪姬 白刃之精灵

CV：白石凉子

流传于瓦莱里娅地区的传说之剑的化身。普通的人类如果拿起"她"会马上失去意识，只有被选中的勇者才能使用她。平常就算在刀状态下也能与她对话，因此雷吉并没把她当成武器而是作为伙伴来对待，这反而加深了两人之间的羁绊。



艾尔美娜 魔法歌手

CV：早见纱织

伦贝尔王国边境的贵族女孩，跟爱拉公主是好友并且自幼相识。为了能帮助公主而非常努力学习魔法。因为可怜而又可爱的外貌，在男性之间很受欢迎，但本人却有严重的男性恐惧症。



玲玲 贤者的黑猫

CV：斋藤千和

咲夜的伙伴，会说人话的不可思议的黑猫。真正身分是妖精凯特・希，对这个世界的起源拥有非常深厚的认识。作为能够理解咲夜的人，它总是与咲夜一起行动并为咲夜提供支援帮助。目的是为了找出具有勇者素质的人并予以监视、保护以及培养。

©SEGA



魔兽猎人 伊萨里

CV：石田彰

以狩猎龙和魔兽为生，疯狂的赏金猎人。他不擅长与别人交流，除了狩猎和钓鱼以外对任何东西都不感兴趣，但是在狩猎魔兽的时候能发挥出超强的能力。



冰晶的魔女公主 爱拉

CV：川澄绫子

圣王国伦贝尔的公主，凭借自身强大的魔力以及毫不留情的冷酷性格，令害怕她的敌人都将她称为"冰刃之魔女"。王宫受到龙尼亚帝国的袭击被毁后，她将艾尔美娜派遣到瓦莱里娅解放战线，自己则召集残存的兵力继续进行抗争。



银色森林的妖精公主 阿尔迪娜

CV：井上麻里奈



森林王国梵迪拿的公主，守护着艾尔芙族圣地——银色森林的精灵使。故事以她在海边发现了漂流者雷吉为开端。因受到种族规定的束缚，身为公主的她一直坚定地遵循着这些规定，直到遇上雷吉等人。



假面之龙骑士 法夫纳

作为罗洁琳黛的护卫而经常追随者她的帝国骑士。能自在地挥舞手上的水晶之剑的他是挡在雷吉等人面前的强大剑士。



红色的战巫女 罗洁琳黛

CV：桑岛法子

与龙骑士法夫纳一起出现在雷吉面前的帝国的巫女。她利用能引导灵魂的巫女力量，到战场上收集被失败感所填满的亡魂，而收集这些亡魂正是为了让黑龙复活所作的必不可少的准备。



▼西洋风格的城镇风景是本作的亮点之一。





◀虽然目前具体系统尚未公布，但从这些图片中我们也可以看出本作依然有合体技的设定。雷吉和艾尔美娜两人使出的合体技效果相当震撼。

与伙伴一起使出强力的合体技

文 稀饭 美编 NINA



在以龙与地下城（D&D）规则的故事背景“被遗忘的国度”为题材创作了《黑暗精灵》三部曲、《冰风谷》三部曲和《无声之刃》等大量优秀奇幻小说，并创造了黑暗精灵游侠崔斯特、野蛮人沃夫加和刺客恩崔立等经典角色后，被奇幻爱好者们所熟悉的作家R·A·萨尔瓦多（R·A·Salvatore）得到了一次来自于38 Studios的邀请与挑战，创造一个名为Amalur的全新世界，赋予在其中的无数生灵鲜活的生命，并编写出一段发生在这世界中的壮阔史诗。这就是各位玩家即将在明年2月7日时接触到的美式角色扮演游戏新作《大地王国 罪与罚》。

大地王国 罪与罚	EA		角色扮演
多机种	Kingdoms of Amalur: Reckoning		美版
	预定2012年2月7日	对应人数未定	售价未定
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：17岁以上

阿玛拉大地上的众生

和多数奇幻题材的作品一样，《大地王国 罪与罚》故事发生在一个有着众多不同智慧种族所生存的世界上，他们有着截然不同的外貌和独特的语言，但拥有着能够组成社会群体并发展出自身文化的智能，而当他们进行接触与交流时，强烈的思维差异便引发出了奇幻作品中极其常见的主题，战争。在阿玛拉上万年的历史当中，每个种族的命运都经历过起伏，如今，费兰德大路上，各个种族组成了一个个的王国，这也就是本作英文标题中所指“Kingdoms of Amalur”，阿玛拉世界中的众多王国，现在让我们来认识下有着各自独特风格的势力。

凡人势力

阿尔曼 Almain



势力背景

阿尔曼王国那些充满抱负与高尚情操的人民创造出了他们那一个个美丽的城市，并共同构建出了一个结构合理而高度繁荣的社会。杰出而严守纪律的军队让阿尔曼士兵成为了阿玛拉大陆上勇气与荣耀的楷模。许多阿尔曼人信奉“弥撒鲁”（Mitharu），秩序之神，这种信仰已经根植于他们的文化传统当中。





“吾等自当努力捍卫勇气、秩序与法律，以成阿玛拉众生之榜样为己任！”

——伟大的梵高特王，于梅里亚解放时

©2011 38 Studios,LLC.All Rights Reserved.



暗精灵 Dokkalfar



“烧死那些让你的城市变得低俗的丑陋怪兽。你的人民才能真正地达到一个伟大的层次。”

——一位暗精灵大使对她的爱人：科纳希的帝王欧莫迪斯的低语

势力背景

钟情于复杂的魔法技艺和勾心斗角，暗精灵依靠着他们头脑中大量诡秘的知识与诱人的仪容随意地操纵摆弄这他人。他们布下的间谍与情报网络就像是他们在结晶溶洞中构筑的家一样地广大而密集。尽管这些黑暗的精灵以城府深厚，诡计多端而著名，但他们的强大人格魅力和优秀的洞察力仍然能让暗精灵把敌人带到谈判桌上交锋，从而避免刀剑相向。

光精灵 Ljosalfar





势力背景

高尚却也高傲，光精灵会愿意牺牲一切，甚至是自己的生命来捍卫正义。这些光明的精灵拥有深谋远虑的大智慧，并不屑于和那些年轻种族建立的王国发生冲突。为了让身周的环境维持在最理想的状态，他们冰封了自己古老的家园，并将其塑造成完全符合他们生活方式的模样。

“我们必须坚持不懈地保护自身所珍视之物，尤其是在这个动荡世界正逐渐变得礼乐崩坏的时刻。”

——伯利恩·卡伦，在他独子的葬礼上诵读的悼词

季灵势力



冬灵 Unseelie

势力背景

冬灵又被称为（Winter Fae），尽管冬灵的存在往往被认为是一种不祥的征兆，但是将他们视同于邪恶是一种错误的看法。他们代表着四季中的衰落时期，随之而来的凋零与死亡也是轮回中不可或缺的一部分。近年，冬灵的统治阶层因为贾德弗（Gadflow）靠着弑君夺取了冬之王座而陷入了混乱当中。尽管贾德弗用近乎偏执般地铁血手段统治着他的人民，但仍然有一小群冬灵恪守着他们古老的生存之道，对抗着他们疯狂的君王，尝试着通过战胜贾德弗来恢复四季与世界的平衡。



夏灵 Seelie

势力背景

夏灵又被称为（Summer Fae），一眼看上去，四季之灵的模样与凡间的生物非常相似，但他们作为大自然力量的具体表现，于物质世界中存在已久。夏灵代表着生长、温暖和万物复苏。担当着释放凡人的抱负和欲望的职责，夏灵一直坚定地履行着他们作为轮回当中重要一环的责任。尽管在阿玛拉世界上广泛存在着四季之灵，夏灵们主要还是聚集在他们那被称为“亚萨”（Ysa）的美丽花园中，一处位于达里安德夫（Dalentarth）的神秘之地。四季之灵们声称他们来自于一个在障壁之外，充满了纯粹魔法力量的位面。没有任何凡人去到过那里，又或者曾有人到过，但从没有一个人能够活着回来。



冬晶军 Tuatha Deohn

势力背景

冬晶军是一个致力于在阿玛拉大地上散播混乱的冬灵组织。当弑君者贾德弗夺得了对冬灵们的统治权后，便控制了冬灵王朝，强迫他的人民加入到冬晶军中，对凡人们的王国宣战。这个疯狂而偏执的统治者声称他发起的所有的战争都是受到了一位新神明的指引。装备着使用水晶打造的致命武器的冬晶军对于凡人来说是战场上的强敌。而且，当他们其中一员倒下，便立刻会有新的一员在巨大的冰窟中诞生，并拿起武器投入战斗。没有人知道凡人的国度还可以抵挡这些无穷无尽的敌人多久。

新作短波

大作接踵而至，相信各位玩家这个时候应该都在聚精会神地盯着屏幕，欣赏自己中意的游戏吧？拿馆长本人来说，近期就被各式“打枪游戏”大作压得透不过气来，如果不是工作需要，真想一头扎在枪林弹雨中好好畅游一把。不过长期精神亢奋的话也是会让人吃不消的，于是，我们在这种大作频发的时候更需要一些小品游戏来进行调剂。





本次美版短波为大家带来两款续作游戏，分别是《漆黑 II》和《崛起 2 黑暗之水》。前者的第一部作品反响非常不错，是少数漫画改编游戏中的佳作，令笔者印象比较深刻的是前作可以从电视中看完一整部内容。而后者不怎么接触 PC GAME 的玩家可能会感到陌生，游戏中扮演海盗的设定相信会吸引不少玩家的关注。喜欢美式 RPG 的玩家不要错过了。

PSV 于 PSV 平台推出的纯洁文字冒险类游戏《梦幻俱乐部 ZERO 携带版》于近日公布了新作的三个全新要素：总共 100 张供玩家在游戏中收集欣赏的主题卡片、所有角色全新设计的私服以及以一只狗的视点进行的充满各种“邪恶”要素的妄想模式。

3DS 预定于 2011 年 12 月 15 日发售的养成类游戏《可爱小狗 3D》近日公布了详细情报，游戏中将为小狗提供多达 100 种的换装，方便各位玩家欣赏。除此之外，游戏还能利用 AR 技术将游戏中可爱的小狗带到现实世界，让小狗和玩家们进行嬉戏，就好像真的在养狗一样。

PSP 近日，NBGI 发布了关于《噬神者 2》的新情报，这部分情报中包括了两种新武器：突击锤(ブ－ストハンマ－)以及蓄力矛(チャ－ジスピア)。同时，本作中还将登场很多新的荒神，比如长得很像一头巨大狮子的荒神マルドゥ－ク。

紧急速报

御姐武戏Z 神乐



X360 动作 ■お姉チャンバラ Z ～カグラ～ ■日版 ■D3 Publisher ■2012 年 1 月 19 日

以“满屏飞溅的鲜血以及恐怖丧尸”和“身穿比基尼的养眼美女”这两个看似不沾边的要素为卖点的“《御姐武戏》系列”近期公布了 X360 平台独占新作《御姐武戏 Z 神乐》的一段游戏影像。

这段影像时间不长，但是从各路丧尸身上飞溅出来的血液已经将整个游戏的画面底色染成了红色。从游戏画面中可以看出，本作的画面素质比起前做好了很多，细节部分修饰得不错，而同屏的敌人数量明显增多，敌人的建模也细致了不少，丧尸的“死法”比起前作来也更加多种多样，而且可以被切下来的部位也明显增多，为了避免各位玩家反胃，这里还是不做语言描述了……

当然，比起前作，本作的进化可不只是血浆数量和同屏人数这么简单。本作的系统也经过了精心雕琢，除了前作就有的“暴走”系统之外，还增加了极富技巧性的“COOL **コンビネーション**攻击”系统。顾名思义，这个系统就是让玩家打出很“Cool”的“**コンビネーション**”(连击)，具体操作方法就是在攻击命中敌人的瞬间马上再次按下攻击键，角色就会发动追击，这个追击带有剑气。而之后的攻击招式都会带有扩大攻击范围的剑气。如果一套连招中所有的攻击都用 COOL **コンビネーション**攻击发动的话，最后一段攻击结束之后还会追加一招终结技，威力巨大而且华丽无比，用出终结技之后相信所有屏幕前的玩家都会由衷赞叹一声：“Cool！”



[文：金馆长]

机动战士高达 木马的轨迹

在《机动战士高达》的历史长河中，“一年战争”一直是倍受游戏开发商青睐的一段时期。由于发生在宇宙里 0079 年的这场战争规模巨大、英雄辈出，很难从一个人物或者一个势力来全面地表现这场战争，所以以一年战争为背景制作的游戏多半是策略类游戏，通观全局的策略感也是这类游戏引人入胜的地方，不过，策略游戏重战略不重操作，一些喜欢体验驾驶机动战士感觉的玩家难免会感觉不够爽快。



PSP 策略 ■机动战士ガンダム 木马の轨迹 ■日版 ■NBGI ■2012 年 1 月 26 日

不过好在，也有一些策略类游戏并不试图表现整场战争，而是想制作一篇属于小团队的英雄史诗，比如我们要介绍的这款《机动战士高达 木马的轨迹》，该游戏以《机动战士高达》动画版中的主角白色木马队的视点来进行游戏，更为独特的是，本作并不是一款纯粹的策略游戏，它包含了很多动作游戏成分，可以让玩家体验到驾驶机动战士的快感。

游戏的战斗分为两个部分：战场模式和局部战模式。战场模式就是传统的策略游戏部分，我们需要通过排兵布阵来和敌人交战。不过这里我们是可以具体操作交战过程的，这就是局部战模式，我们可以亲手操纵机动战士进行战斗，虽然肯定不可能有“《高达 VS》系列”的那种爽快的操纵感，但是相信比起观看电脑自动演算的战斗画面要爽快多了。更何况，通过自己娴熟的技术以弱胜强也能让人充满满足感，如果在战略层面我们非常吃亏的话，就从战术层面挽回我们的劣势吧！

除了颇具新意的系统，游戏还准备了大量的 CG 动画，各位高达爱好者们，让我们一起期待明年的 1 月 26 日吧。

[文：金馆长]







漆黑 II

多机种 主视角射击 ■ The Darkness II ■美版 ■2K Games ■2012年2月7日发售

对应平台为 PS3、X360 [文：华尔兹]

游戏的前作获得了“M”评级，暴力凶杀等内容充斥其中，让人不敢相信这是部漫画改编的游戏。本作虽然是紧接前作的续集，但主角能力经过了大幅变化，让人觉得新鲜感十足。

如果你还没有玩过前作，推荐你迅速补课。玩家在游戏中扮演一个黑手党杀手出身的角色——Jackie Estacado。他继承了恶魔的力量——Darkness，这种力量会给予所持者恶魔般的四肢以及其他能力，让其成为一个不折不扣的杀人机器。随着神秘组织“The Brotherhood”的出现，这种力量被再次释放，在使用这种黑暗力量杀戮的过程中 Jackie 逐渐迷失自己。

本次 Jackie 的黑暗能力可以进行自定义，一共有 4 个技能树，分别是“恶魔手臂”，“黑暗势力”，“杀手升级”和“处决”。要获得更多升级所花的经验值，需要通过特别的方式杀死敌人。每个技能树都有一个具体的重点，比如“黑暗手臂”主要提升 Darkness 触手的杀敌技巧。“黑暗势力”则可以召唤来自黑暗的力量（如召唤一群昆虫来干掉对手等）。“杀手升级”则主要针对 Jackie 本身肉体战斗的能力，比如增加枪械的弹夹容量，加快上弹时间等。“处决”可以让 Jackie 在杀敌后获得额外的好处，（如补充体力等）。针对每个玩家侧重点不同，玩法上也会发生很大变化，制作人的想法便是无论选择怎样的方式，玩家都可以很好地融入到游戏之中。

此外，游戏中还可以扮演来自黑暗势力的一个小恶魔，别被其矮小的外表欺骗了，它会在场地中取出敌人的内脏，手段极其残忍。

《漆黑 II》虽然在 2012 年 2 月才会发售，但相信到时候捧场的玩家不在少数。原因？想想在情人节时，单身的玩家可以把敌人们当成路边的情侣，好好虐杀一番……小孩子们千万不要模仿。


▲敌人同样持有各种特殊能力。


▲扮演“小恶魔”残忍地处决敌人。


▲召唤各种来自暗黑的力量解决眼前的对手吧。

崛起 2 黑暗之水

多机种 角色扮演 ■ Risen 2: Dark Waters ■美版 ■Deep Silver ■2012年发售

对应平台为 PS3、X360 [文：华尔兹]

“《崛起》系列”的前作是一款以中世纪时代为背景的 RPG 游戏，游戏的特色有复杂多变的天候系统，并且用 4 个章节来根据玩家不同的选择，决定故事发展的走向。

前作的另一大特色便是巨大的岛屿，在探索上充满了乐趣与自由度，本作将会有一个更加庞大的世界。玩家将会从一开始只有一小块地盘，随着流程推进，更大的世界会逐渐向玩家开放。制作人表示，前作一开始就为玩家开放了整个世界的内容，这样并不合理，玩家往往会感到繁琐和困难，也许在游戏的第一个教程中就挂了。本作逐步开放的世界使得难度更加合理递进，不会让玩家有盲目和挫败感。

本作中玩家将会从一开始的一名酒鬼，逐渐成为一个海盗船长，然后带领着船队去寻宝。没错，向往《加勒比海盗》或者《海贼王》的玩家一定会对这个游戏感兴趣，在游戏中玩家可以挥舞着弯刀，去岛上寻找潜藏的宝藏，平时以兰姆酒为伴。



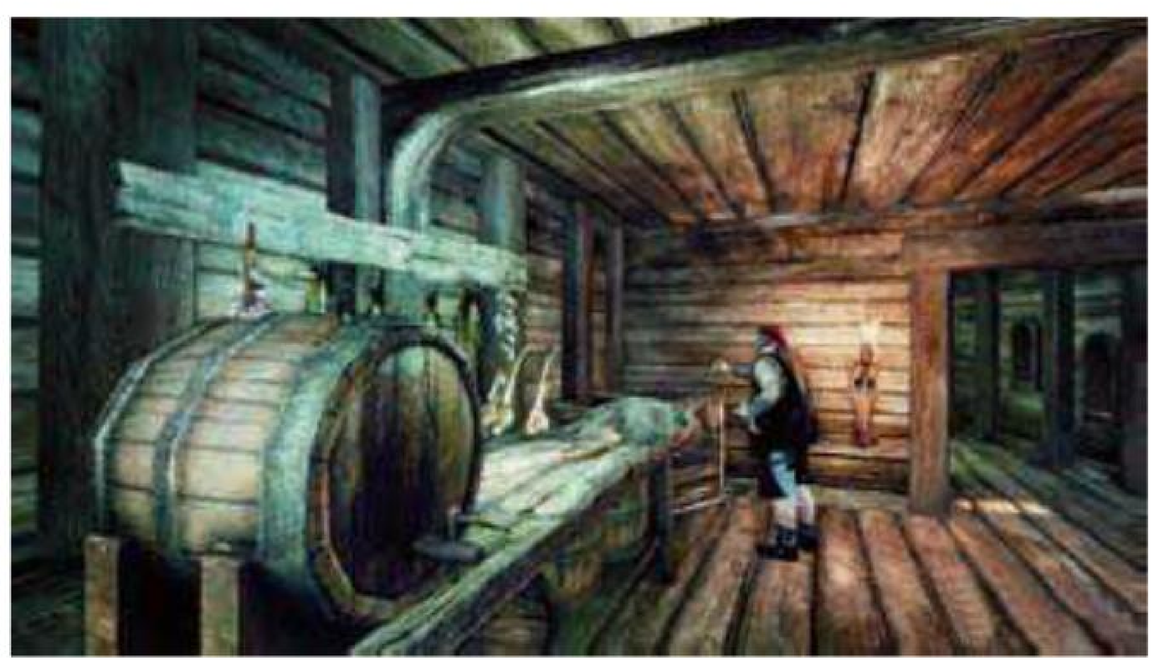
《崛起 2 黑暗之水》的台词内容将更加有趣，来自不同地方不同岛屿的人，说话的口音都会有很大的不同。游戏的内容也向着真实生活化的方向发展，港口城市中的每一个人都有自己的房子和自己的床，过着属于自己的生活。

可惜的是，《崛起 2》没有实际驾船航行的内容，征用船舶后只是用地图画面代替。游戏更加注重的是岛屿冒险而不是航海，这点可能会令航海爱好者比较失望。

《崛起 2 黑暗之水》填补了前作玩家的遗憾，我们不再一开始就成为一个英雄，而是会从一个普通人做起，这样的过程无疑是更加真实，更加令人印象深刻的冒险，也正是一款优秀的 RPG 所需要的。《崛起 2 黑暗之水》于 2012 年发售。


▲打扮像杰克船长的女海盗。


▲在岛上与各种危险的动物战斗。


▲游戏中每个 NPC 都有各自的生活。

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 11 月 21 日 ~ 2011 年 11 月 27 日

1 NEW 塞尔达传说 天空之剑 Wii

ゼルダの伝説 スカイウォードソード

■ Nintendo ■ 2011 年 11 月 23 日发售■动作角色扮演■ 6800 日元



作为 Wii 平台上第二部正统的《塞尔达》系列”作品，游戏延续了系列一贯丰富复杂的解谜要素，对应 Wii Motion Plus 周边使得弓箭瞄准，挥刀攻击等体感操作更加完美。本作的舞台设定在漂浮于云海深处的空中都市，乘鸟翱翔于岛屿之间极具魄力。

本周：194 978 套　累计：194 978 套

2 NEW 七龙战记 2020 PSP

セブンスドラゴン 2020

■ SEGA ■ 2011 年 11 月 23 日发售■角色扮演■ 5980 日元



游戏的题材跟系列首作大相径庭，未来风格的末世背景配合上三轮士郎独特的人设风格，整个故事在维持了日式 RPG 唯美风格的同时，也展现出了人类在以“帝龙”为首的怪物围攻下挣扎求存的艰苦。游戏系统是传统的回合制，非常符合核心角色扮演游戏爱好者的口味。

本周：122 498 套　累计：122 498 套

3 NEW 圣斗士星矢战记 PS3

圣斗士星矢战记

■ NBGI ■ 2011 年 11 月 23 日发售■动作■ 7330 日元



本作是《圣斗士星矢》诞生 25 周年的纪念作，游戏忠实还原了原作漫画中人气最高的“圣域十二宫篇”，玩家将控制五名小强穿过十二宫打倒邪恶的教皇。在通关游戏后不仅能够使用实力超群的黄金圣斗士，还能游玩多个剧本。数目众多的挑战任务也比较耗费玩家的时间。

本周：66 557 套　累计：66 557 套

	排名	游戏	信息	销量	平台
→	4	超级马里奥 3D 大陆 ス-パ-マリオ 3D ランド	■ 2011 年 11 月 3 日发售 ■ Nintendo ■平台动作	本周 61710 套 累计 557038 套	3DS
NEW	5	潜龙谍影 高清收藏 メタルギア ソリッド HD エディション	■ 2011 年 11 月 23 日发售 ■ Konami ■动作	◆本周 61192 套 ◆累计 61192 套	PS3
NEW	6	纸箱战机 爆发 ダンボ-ル战机 ブ-スト	■ 2011 年 11 月 23 日发售 ■ Level-5 ■角色扮演	◆本周 60727 套 ◆累计 60727 套	PSP
NEW	7	白与黑 携带版 ヴァイスシュヴァルツ ポ-タブル ブ-ストヴァイス/ブ-ストシュヴァルツ	■ 2011 年 11 月 23 日发售 ■ NBGI ■卡牌	◆本周 47586 套 ◆累计 47586 套	PSP
NEW	8	歌之王子殿下 Music うたの☆プリンスさまっ♪ MUSIC	■ 2011 年 11 月 24 日发售 ■ Broccoli ■动作	◆本周 38918 套 ◆累计 38918 套	PSP
NEW	9	太鼓之达人 Wii 决定版 太鼓の达人 Wii 决定版	■ 2011 年 11 月 23 日发售 ■ NBGI ■音乐	◆本周 32098 套 ◆累计 32098 套	Wii
↓	10	COD 现代战争 3 コ-ル オブ デュ-ティ モダン・ウォ-フェア 3	■ 2011 年 11 月 17 日发售 ■ Activision ■主视角射击	◆本周 29726 套 ◆累计 210372 套	PS3

年关将至，日本游戏厂商们也开始渐渐发力，进入了年末商战的备战状态，而显然作为购买者的玩家们也是给足了热情，本周的日榜上几乎清一色是新作，两款较老的作品发售也不足一个月，足以说明目前日本市场销售情况之火爆，想必在《怪物猎人 3 tri G》发售后，这一局面还会进一步升级。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 11 月 20 日 ~ 2011 年 11 月 26 日

排名	游戏	信息	销量	平台
1	塞尔达传说 天空之剑 The Legend of Zelda: Skyward Sword	■ Nintando ■ 2011 年 11 月 23 日发售 ■动作角色扮演■上周排位：-	◆本周 534477 套 ◆累计 534477 套	Wii
2	COD 现代战争 3 Call of Duty: Modern Warfare 3	■ Activision ■ 2011 年 11 月 8 日发售 ■主视角射击■上周排位：3	◆本周 484279 套 ◆累计 4980104 套	X360
3	跳舞吧 3 Just Dance 3	■ Ubisoft ■ 2011 年 10 月 7 日发售 ■音乐■上周排位：11	◆本周 322250 套 ◆累计 1023558 套	Wii
4	COD 现代战争 3 Call of Duty: Modern Warfare 3	■ Activision ■ 2011 年 11 月 8 日发售 ■主视角射击■上周排位：5	◆本周 291878 套 ◆累计 2856631 套	PS3



5 超级马里奥 3D 大陆 3DS

Super Mario 3D Land

■ Nintendo ■ 2011 年 11 月 3 日发售■平台动作■上周排位：7

作为 3DS 平台上首款原创的《马里奥》”系列，本作的最大卖点自然是裸眼 3D 的马里奥世界，场景在开启 3DS 的立体画面后会展露出一些原本在 2D 画面时因为角度问题而隐藏起来的秘密，大大地提高了探索的乐趣。完成了简单的表世界关卡后，还有更为困难的里世界在等着玩家挑战。

本周：281 427 套　累计：574 305 套

排名	游戏	信息	销量	平台
6	上古卷轴Ⅴ 天际 The Elder Scrolls V: Skyrim	■ Bethesda Softworks ■ 2011 年 11 月 11 日发售 ■角色扮演■上周排位：8	◆本周 230070 套 ◆累计 1637056 套	X360



7 刺客信条 启示录 X360

Assassin's Creed: Revelations

■ Ubisoft ■ 2011 年 11 月 15 日发售■动作■上周排位：1

作为《刺客信条》系列”Ezio 三部曲的最后一作，比起画面的提升和系统上的改进，更为令系列爱好者们关注还是主角 Ezio 的命运。本作在剧情上引入了系列初代的主角埃泰尔的故事线，加上作为故事暗线的 Desmond，三条故事线构成了一段恢弘的刺客史诗篇章。

本周：230 070 套　累计：1 637 056 套



8 WWE 12 PS3

WWE '12

■ THQ ■ 2011 年 11 月 22 日发售■格斗■上周排位：–

打出了更大、更狠、更强（Bigger、Badder、Better）口号的本作用目前 WWE 上风头正猛的兰迪・奥顿（Randy・Orton）作为主打明星，实际游戏中，玩家也可以创建出专属于自己的角色，和这位强大摔跤手进行交锋。除了外貌，玩家还可以设置个性化的进场动作和终结技，投入感十足。

本周：214 693 套　累计：214 693 套

排名	游戏	信息	销量	平台
9	神鬼寓言 III Fable III	■ Microsoft ■ 2010 年 10 月 26 日发售 ■角色扮演■上周排位：15	◆本周 187437 套 ◆累计 2230261 套	X360
10	新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii	■ Nintendo ■ 2009 年 11 月 15 日发售 ■平台动作■上周排位：24	◆本周 179702 套 ◆累计 10020552 套	Wii

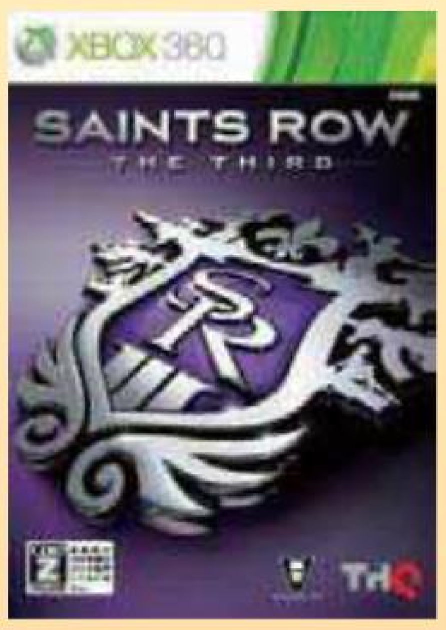
大作潮刚过，美国市场似乎又展现出了独特的游戏群体大众化风格，并非面向核心玩家的《跳舞吧 3》和长卖不衰的《新超级马里奥兄弟 Wii》再度上榜，看来在即将到来的圣诞销售旺季中，这一类同乐型的游戏还会陆续上榜。不过几款刚发卖的核心向大作销量都仍然喜人。

新作打榜

①有大量新作涌现的日本市场榜单中后段，游戏类型比较混杂，既有传统的日式RPG，也有美式的第一人称射击，展现出了日本玩家们庞杂的游戏口味。硬件方面，维持着良好销售势头的3DS仍然排在首位，对即将在本月中发售的PSV造成了不小的压力。

②作为一款日式的模拟烹饪游戏，《料理妈妈4》能够在美国市场创造出不俗的销量，足以说明了在饮食方面的爱好是无国界的。美国市场已经开始进入了圣诞销售旺季的前夕，多款主机销量均有大幅提升，在接下来的圣诞假期中销量应该还会再度提升。

日本新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011年11月14日～2011年11月20日				
11	PSP	跨越我的尸体	2011.11.10	115 140套
13	Wii	星之卡比 Wii	2011.10.27	234 424套
14	X360	黑道圣徒3	2011.11.15	15 430套
15	X360	光环 战斗进化 周年纪念版	2011.11.15	13 165套
28	PSP	安洁莉可 魔恋六骑士	2011.11.17	5 729套
2011年11月21日～2011年11月27日				
14	3DS	元气史莱姆3 大海盗与尾巴团	2011.11.2	62 112套
25	X360	迷宫X Blood 重装上阵	2011.11.10	8 162套
32	PS2	职业进化足球 2012	2011.11.9	17 453套
35	PS3	狂飙 旧金山	2011.11.10	5 651套
40	X360	潜龙谍影 和平行者 HD版	2011.11.10	4 908套

以"第三街黑道圣徒"这一黑帮组织为主角，本作的故事场所从"圣徒"们盘踞的止水城转移到了工业城市铁港城，故事情节疯狂荒诞的程度直线上升，爽快度与娱乐度极高。玩家除了体验拉帮结派与警察对抗的快感，还可以亲手炸毁一艘STAG特种部队的航空母舰！

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011年11月13日～2011年11月19日				
12	PS3	极品飞车 亡命天涯	2011.11.15	124 364套
13	PS3	上古卷轴Ⅴ 天际	2011.11.11	583 922套
18	X360	Kinect 迪士尼乐园大冒险	2011.11.15	61 432套
21	Wii	尊巴健身2	2011.11.15	50 706套
26	3DS	料理妈妈4	2011.12.1	41 111套
2011年11月6日～2011年11月12日				
12	PS3	WWE 12	2011.11.22	154 879套
19	X360	光环 战斗进化 周年纪念版	2011.11.15	771 628套
20	PS3	刺客信条 启示录	2011.11.15	543 842套
22	X360	黑道圣徒3	2011.11.15	460 100套
28	X360	格斗之王XⅢ	2011.11.22	76 155套

"《料理妈妈》系列"一向以提供接近真实的烹饪体验为卖点，本作也不例外，在增加了大量新菜式的同时，游戏进一步拓展了内容，加入了清洁家居，分类放置垃圾和洗锅子等小游戏，确保玩家在学习到烹饪技艺的同时又能获得良好的游戏乐趣。

2011 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2011年1月1日

名次	机种	总销量	11月14日～11月20日	11月21日～11月27日
1	3DS	2 630 911台	96 219台	120 920台
2	PS3	1 050 520台	41 069台	34 031台
3	PSP	1 489 514台	40 085台	33 151台
4	Wii	481 044台	13 613台	20 148台
5	NDSi LL	275 895台	1 813台	2 237台
6	X360	64 331台	1 763台	1 678台
7	PS2	82 225台	1 291台	1 294台
8	NDSi	236 628台	897台	993台
9	NDSL	19 574台	31台	35台
10	PSPgo	15 420台	0台	0台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	11月13日～11月19日	11月20日～11月26日
1	X360	30 858 817台	262 800台	961 389台
2	Wii	37 448 943台	179 250台	641 444台
3	3DS	2 767 415台	176 806台	511 283台
4	PS3	18 680 763台	118 850台	388 725台
5	NDS	49 713 363台	87 094台	270 200台
6	PSP	19 162 071台	31 513台	88 118台

※因为统计数据来源中PS2销量已经不在统计之列，本期起，美国市场的PS2销量将不再作统计。

上表中的NDS包括NDSL、NDSi的销量；PSP包括PSPgo的销量

@读者期待榜@

各位亲爱的玩家们，狩猎月好！此时此刻，一台白色的3DS已经放在了稀饭我桌面上，每天都被我擦得干干净净，就像是一柄宝剑，在等待着出鞘的时机，这个时机，自然就是《怪物猎人3 tri G》的发售日了。这期的读者调查主题也是和怪物猎人有关，各位猎人们是打算买一个外设摇杆还是用3DS的按钮去狩猎，最期待的游戏又是哪一款？让我们来看看本期的特殊调查吧！

※每期的调查表都会在UCG的官网上更新，参加投票并提交评语的读者，将有资格参加UCG的幸运读者抽奖哦！中奖情况请参看下期《游戏机实用技术》（即参加288期投票的读者将有机会参加289期的抽奖，奖品设置可参照当期的"读编往来"栏目）。此外，我们的邮箱地址是ucg@ucg.cn，欢迎各位来信说出自己的意见，帮助稀饭共同进步。

本期特殊调查：《怪物猎人3 tri G》即将发售，不过想要获得最佳游戏体验还需购入外设摇杆，各位猎人们准备好要入一个了吗？

对于那些想要听听大家意见再决定买不买外设的玩家来说，本次调查的参考价值恐怕不算太高，这是因为在14%的玩家选择了买而11%的玩家选择了不买，只能说两边的人数不相伯仲，恐怕各有各的道理。而其他两项调查则代表了各位玩家们目前的主要想法，选择了"先观望，用按键凑合着玩，看看其他人评价再决定"的玩家足足有36%，可见大家都还对外设摇杆的手感和质量存在着疑问。至于那些选择了"其他"选项的玩家们，多数都表示他们根本没有3DS，看来就算是在降价之后，3DS要在国内普及尚需时间。接着来听听各位玩家们的想法吧：

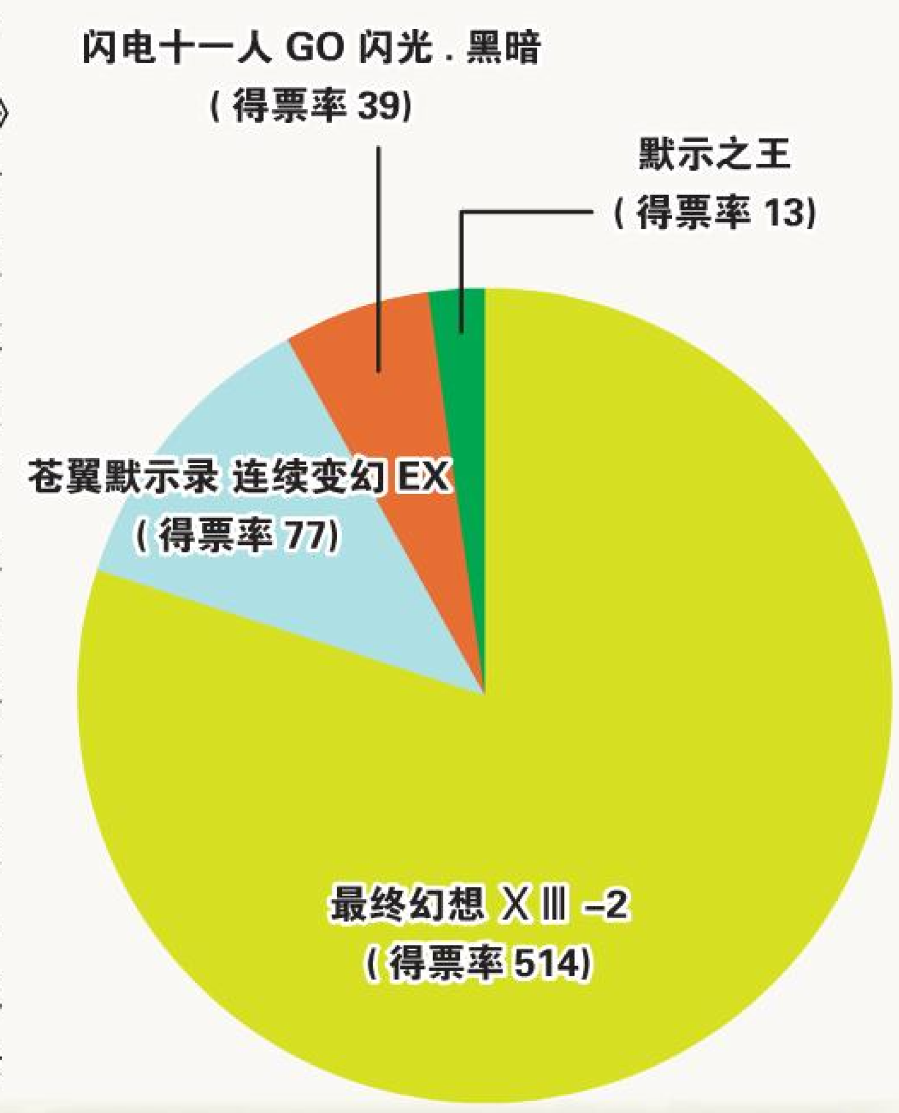
mall新：狩猎时可一定要装备齐全啊！

刀锋：块头本来就不小，还要加长……装上它不如改名叫3DS-L（加长版）

我爱小由纪：总感觉是任天堂在赚外设的钱！

288期排行榜最期待游戏调查

这期最期待游戏调查没有加入《怪物猎人3 tri G》，原本是想避免出现投票一边倒的情况，可惜稀饭我算漏了一件事情，比起猎人众，"《最终幻想》系列"的粉丝群体可是只大不小，结果这次最期待游戏调查中，《最终幻想XⅢ-2》毫无悬念地用远超其他游戏的80%得票率取得了第一名，不知道玩家们是比较期待变身"圣女贞德"的闪电能够再次展现帅气的一面，还是更关注换上一身新装后成为女主角的塞拉将为各位玩家们带来怎样的感人故事。虽然有如此大作压顶，拥有固定死忠玩家群体的《苍翼默示录 连续变幻EX》也得到了12%的玩家支持，这款新作又将在编辑部掀起一阵对战潮流，各位玩家们也要多多来信告诉下小编们自己的格斗心得哦。详细的得票结果如下：



读者评论

最终幻想XⅢ-2

棱枫： 对于喜爱FF系列的玩家来说，期待SE的作品，应该已经成为了一种习惯吧。

jackylin： 新系统,新剧情,QTE等让我十分的期待。

闪电十一人 GO 闪光.黑暗

月草： 双老婆系统，L5你赢了！

苍翼默示录 连续变幻EX

Pope： 好想看爸爸妈妈VS儿子女儿……囧！

一黑檀木一： 我已经等不及看下次的编辑部大战了！

默示之王

柳叶潇风： 《核石之王》打击感欠佳，希望有所改进，幻想风格进一步体现。

GOLDEN EYE
CROSS REVIEW

黄金眼



格斗之王 XIII

多机种 X360/PS3



■THE KING OF FIGHTERS XIII
■Atlus
■格斗
■2011年11月22日
■美版

总分 24

热血推荐





游戏保留了街机版的特点，节奏快，重视进攻。人物性能调整比较合理，目前还没出现角色使用过于集中的问题。新增加的故事模式和挑战模式也提升了单机游戏的可玩性，游戏比起街机版来说还是有进步的。最大的败笔在于非常糟糕的网战质量，几乎无法实现跨城对战，期待官方早日放出改善网战的补丁。

本作系统优秀，保留格斗之王的传统经典特色的同时糅合了诸如取消系统等当今流行的格斗游戏元素，各种BC连让人目不暇接。与之前的格斗之王相比，本作指令提前输入的受付时间较长，老玩家可能要一定的时间适应。而游戏最让人崩溃的地方，那就是对战期间在人物切换时居然需要读盘。

从某种意义来说，本作可称得上是有史以来最好的家用机《格斗之王》游戏。丰富的模式、详细的教程、繁多的要素，一切的一切都让人感到了制作者满满的诚意，更别提本文还有官方中文版。游戏系统变化较大，新系统具有一定深度，连续技很好很强大。可惜联机部分还有待提高。

圣斗士星矢战记

PS3



■圣斗士星矢战记
■NBGI
■动作
■2011年11月23日
■日版

总分 22





游戏的声效做得非常到位，各种场面下的配乐都拿捏得恰到好处，让原著的粉丝一听就有强烈的代入感。作为PS3平台上的首部作品，可使用角色的总数也非常厚道，各位圣斗士的招牌必杀技基本都收录在内。比较遗憾的是故事模式的整体流程偏短，和黄金圣斗士的战斗过程也有点千篇一律。

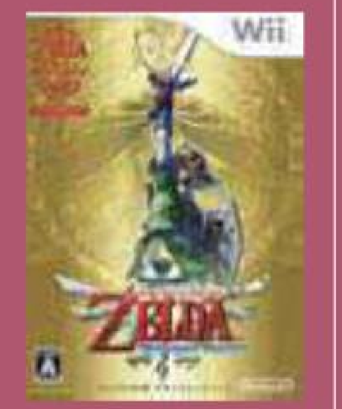
作为一款周年纪念作品，游戏的素质还算对得起广大FANS。前期5名角色各有特色，和杂兵打起来变化多样，轻重攻击配合必杀技更是爽快无比，可惜战斗中无法变更视角，略为不便。BOSS战的难度较高，如果不掌握打法很难对BOSS造成有效伤害，加上战术单一，容易让人心生倦意。

稀饭

本作应该是史上素质最好的《圣斗士星矢》改编游戏，但也没有跳脱出一般动漫改编作品的局限，仍然以原作FANS为目标用户，中规中矩地还原了作品的剧情。增添的杂兵战与原作的风格还算比较贴近，不过因为安排得过于公式化，给人刻意的感觉，最令人失望的是剧情只有黄金十二宫篇。

塞尔达传说 天空之剑

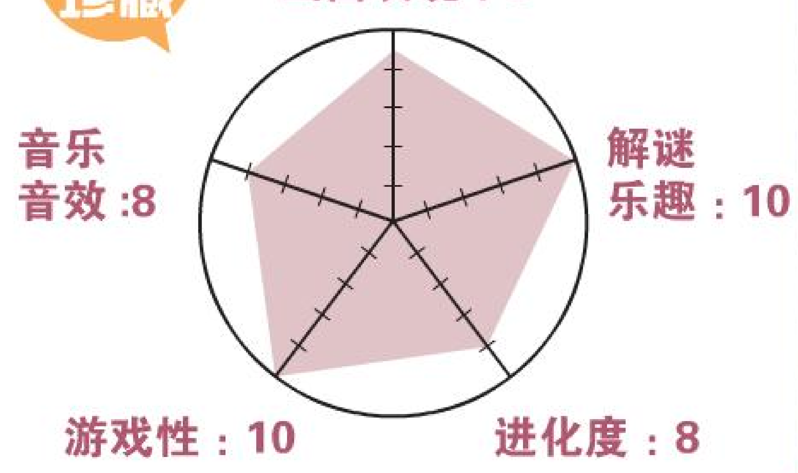
Wii



■ゼルダの伝説 スカイウォードソード
■Nintendo
■动作角色扮演
■2011年11月23日
■日版

总分 28

黄金珍藏



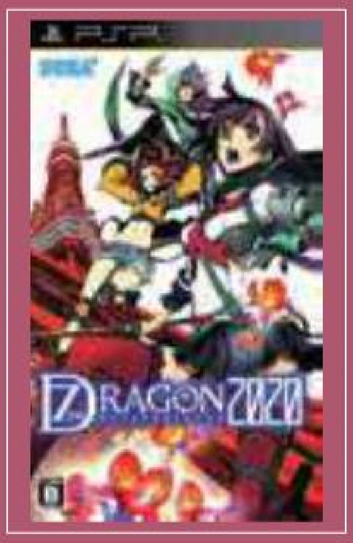


作为Wii平台末期的重量级作品，本作素质相当令人满意。复杂的迷宫设计和各种精彩的解谜充分考验玩家的观察和探索能力，丰富的支线要素一如既往。除此之外游戏还有引导石系统让卡关的玩家查看视频提示，相当体贴。大量运用体感操作虽然临场感十足，但还是难免出现误操作的情形。

作为周年纪念作，本作从设定上弥补了系列的很多空白。风格融合了之前诸多作品，又作出了很多创新。体感操作非常出色，深刻体现出任天堂才是真正的体感王者。BOSS战的设计一如既往地优秀，很多场面都令人难忘。游戏的美工和音乐同样出色，在Wii平台绝对是顶级水平。

本作可以说是充分发挥出了Wii的特有机能，活用Wii Motion Plus的解谜过程非常有趣，游戏画面也是历代中最强的，不知不觉就会醉心于水彩画般的世界中不可自拔。丰富的战斗动作令玩家有化身为林克的切身感觉，惟一的问题就是初期需要花费不少时间熟悉操作，打第一个BOSS时新手需要有耐心。

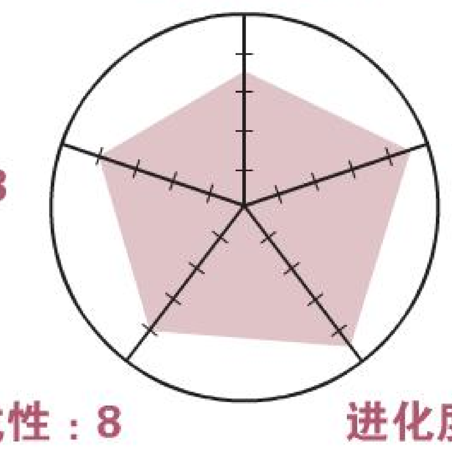
七龙战记 2020



PSP

- セブンスドラゴン2020
- SEGA
- 角色扮演
- 2011年11月23日
- 日版

总分 **22**



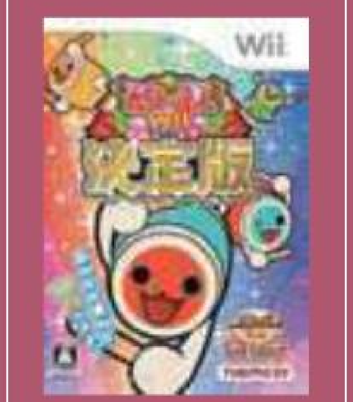


有了三轮士郎的优秀人设和丰富的声优配音选择，还有核心向的古典角色扮演游戏系统，本作的素质足以令人满意，但恐怕要在这一水准上再进一步也没有多少提升空间了。如果说还有什么可以挑剔的，那就是Q版的人物建模菱角还是太多，萌度有所下降，而且在迷宫里的遇敌率高得有点烦人。

三头身的角色比例挺招人喜欢，但是用来表现凶恶的龙有些霸气不足。人设很漂亮，但是游戏中很难欣赏到；声优阵容很华丽，但是游戏中也很难听到他们的表现。杂兵战的遇敌方式为标准的“踩地雷”，而且遇敌率高得出奇，在忙着赶路的时候容易使人烦躁。“升级刷点”的游戏过程比较枯燥。

游戏养眼的人设是加分点，但是实际游戏过程中玩家主要看到的还是Q版的3D人物建模，对话时的人物立绘也只有一种表情，有点让人失望。同样的情况也出现在声优配音上，虽然登场的声优是很多，但每个人的台词都少得可怜，加上游戏难度不低，动不动就团灭，实在让人很难享受游戏过程。

太鼓之达人 Wii 决定版

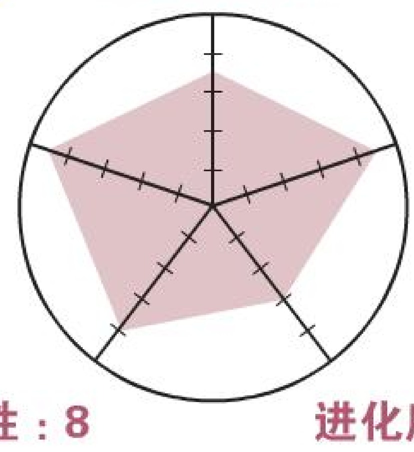


Wii

- 太鼓の达人Wii 决定版
- NBGI
- 音乐
- 2011年11月23日
- 日版

总分 **24**

热血推荐





本作的30首新增曲目囊括时下流行的J-pop以及ACG歌曲，收录曲目数为系列之最，此外，游戏还支持拆解谱面并分解练习的玩法，方便了那些想成为达人的FANS；面对初心者，本作的太鼓教室模式更为贴心详细，可以让新玩家一步步熟悉并喜欢上《太鼓之达人》的各种玩法。

算上里谱面后本作的歌曲多达100首以上，但其中的部分歌曲已在以往的作品中出现过，在决定版里炒冷饭时，音质方面基本没有提升，对于玩过前几作的玩家来说缺乏新鲜感，令人怀疑是否经过重制。值得称赞的是，“つまみ食い演奏”模式让玩家可以针对每一首歌曲的难点部分进行演练。

游戏的收录曲目多达100首以上（含里谱面），是家用机有史以来曲目最多的一作，可以说只要玩家买了本作，基本就不需要将系列以前的作品拿出来玩了，因为绝大多数好听的曲目都收录在了本作中，是当之无愧的“决定版”。游戏的玩法没有变化，但各种系统更贴心，新手老手都能找到自己的乐趣。

机动战士高达 EXTREME VS.

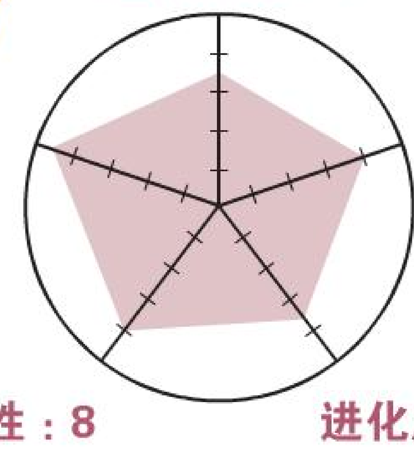


PS3

- 机动战士ガンダム EXTREME VS.
- NBGI
- 动作
- 2011年12月1日
- 日版

总分 **25**

热血推荐





游戏手感一如既往的优秀，完全还原了街机的感觉。虽然大部分机体在性能上都做了调整，但不少新增机体还是过于强势，导致平衡性善有不足。单机对战的界面设计有些失败，过小的视窗即使在45寸以上的大电视上都很难看清画面，换成普通显示器更是无比纠结，若想爽快地对决建议网战。

游戏基础系统和前作差别不大，依然是靠BD取消硬直弥生出各种连击，不过大部分机体的技能都经过改动，加上新增的觉醒系统，即使是熟悉前作的玩家也要适应一段时间。主打的网战模式让人满意，2VS2的战斗无比精彩，可惜对网速有一定要求，如果带宽不高很容易连接失败。

画面有了很大的提升，不仅机体建模精美了不少，场地设计也更为复杂。系统方面是在《NP》的基础上进行改良，Cost的进一步细分以及新增的觉醒系统拉近了有特别待遇的主角机和一般机体间的实力距离，取消方式里新增的Step取消则在降低操作门槛的同时，也让立回变得更加丰富。

马里奥赛车 7

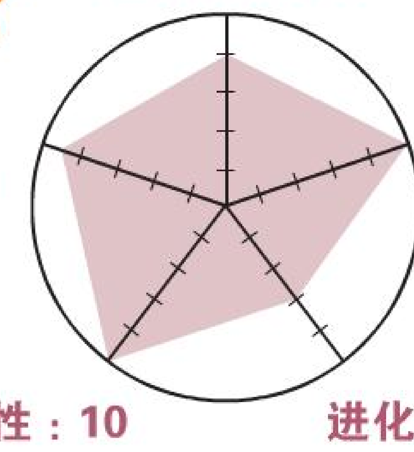


3DS

- マリオカート7
- Nintendo
- 竞速
- 2011年12月1日
- 日版

总分 **26**

热血推荐





游戏的系统和前作没有多少差别，但这丝毫不影响本作成为最好玩的一款《马车》。循环渐进的难度、厚道的隐藏要素和极具挑战的时间赛让单机模式十分耐玩，而大幅强化的网络要素更是让游戏的可玩性提升几个档次。可惜游戏只能使用滑杆操作，一些系列老玩家在上手时可能会有些不适。

作为最经典的欢乐赛车类游戏系列，《马里奥赛车7》终于在近日发售，本作中除了有系列中熟悉的角色登场外，各种部件的组合使得游戏乐趣进一步上升。新加入的各种道具也使得游戏时的变数更多。游戏的联机效果流畅，如果是喜欢和朋友联机对战的玩家，那本作将会是你的不二选择。

本作的素质既没有让人失望，但也没有太大惊喜，在保留游戏核心系统的情况下作出一点点小变化，例如赛道中加入了更多的分岔道，新增了浣熊尾巴这种集防守与进攻于一身的道具，新玩家不会在上手时遭遇到困难，老玩家也能找到一些不同于以往的体验，如果能和朋友联机对战，乐趣倍增。

PlayStation®
游戏专页

《尖声惊叫 4》来到 PlayStation®Home 了！

还记得多年前《尖声惊叫》电影推出时，大家在电影院跟着带面具及穿黑袍的杀手一起惊心动魄的场面吗？现在你有机会成为主角，到处吓吓你的 PS Home 好友！官方授权的《尖声惊叫 4》电影服装已经由 Codeglue 于 11 月 24 日在 PS Home 推出。立即跟好友开一场恐怖派对吧！



PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

"PS电玩大本营"新浪微博
http://weibo.com/PSasia
"PS电玩大本营"腾讯微博
http://t.qq.com/PlayStation

圣诞节机迷朝圣@亚洲游戏展

万众期待的亚洲游戏业界瞩目盛事——亚洲游戏展 2011，今年踏入十周年！今年游戏展将于今年 12 月 23 日至 26 日圣诞节期间于香港湾仔会议展览中心举行。

今年焦点首推 12 月 23 日开卖的掌机 PlayStation®Vita，日前预订名额 30 分钟内火速满额，不少内地机迷专程到港预订。SCEH 于 11 月 26 日至 28 日于海港城港威商场 II 举行全港首个 PlayStation® Vita 试玩会，让机迷率先试玩 PS®Vita，连日来吸引大量机迷专程前来试玩。日前，大会于海港城举行亚洲游戏展 2011 大使就职礼及亚洲游戏展 2011 揭幕礼，并邀得游戏展大使 Twins 亲临海港城参加亚洲游戏展 2011 大使就职礼。席间大会公布预计本年游戏展将打破历年纪录，入场人数将逾 47 万人次，Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited(SCEH) 董事及总经理项明生表示，去年游戏展内地游客于 PlayStation® 展区消费占整体营业额两成，预计今年 PlayStation®Vita 于游戏展首日开售，将吸引更多内地游客来港消费。

焦点1 PlayStation®Vita预订爆满

全城期待的掌机 PlayStation®Vita (PS Vita) 刚于 11 月 26 日 (六) 早上 11 时接受预订，14 间 PlayStation® 合作店出现人潮通宵排队等候，除本地资深机迷外，不少内地游客专程从广州、深圳等地赶来预购，Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited (SCEH) 董事项明生当日早上亲临旺角信和中心为排队人士打气，14 间 PlayStation® 合作店及全线 HMV 分店所有预订名额 30 分钟内爆满，Sony Store 及 HMV 网上预订当日全数满额。未能成功预订的机迷，可于亚洲游戏展期间 (12 月 23 日至 26 日) 亲临湾仔会展 PlayStation® 展区购买，SCEH 将会每日推出 PlayStation®Vita 发售，数量有限，每人限购一部。





预订详情：http://asia.playstation.com/hk/cht/news/pressDetail/249570
PlayStation Vita 官方网站：http://asia.playstation.com/psvita/hk/cht/

焦点2 Twins出席大使就职典礼

今年适逢游戏展 10 周年，大会日前邀请同样出道 10 周年的组合 Twins 担任亚洲游戏展大使。11 月 26 日晚上 Twins 首次以游戏展大使造型出席于海港城举行的亚洲游戏展 2011 大使就职礼，二人更与 9 位扮演历届游戏展大使的小朋友一起合步出场，期间大会首次播放亚洲游戏展 2011 主题曲《上阵》MV，MV 内可见 Twins 于枪林弹雨中奔跑，充满游戏感。活动当日大会特别提早送上尚未推出的游戏机 PS Vita 给两人作圣诞礼物，对此二人大表兴奋，阿娇笑指："我好喜欢玩'捉马骝'(编注：即《捉猴啦》) 这类过关游戏，不过太激烈，会令到手指很累的游戏就不太适合我了。" 阿 Sa 则表示最难忘与古巨基玩足球游戏被对方打了七比零。今年 Twins 将于 12 月 23 日参与亚洲游戏展揭幕活动，与全港机迷一同庆祝圣诞。

《NBA 2K12》追加内容 Legends Showcase



NBA 2K12 Legends Showcase
推出日期：11月30日 | 游戏平台：PS3™ | 游戏语言：英文

PS Store 推出的《NBA 2K12》最新追加内容《Legends Showcase》，给你带来全新游戏角度。让你选择史上最好的 150 名球员，包括 Michael Jordan、Larry Bird 及 Earvin Johnson 等，进行一对一或是五比五的比赛。与各球星练习切磋后，你更可自创球员或挑选现役球员，甚至跟传奇球星组队激战或单挑！此外，《Legends Showcase》包含了全新开发的"经典快速对决"模式，给你与 NBA 最强球队最贴身激战体验！

《小小大星球2》送超值追加



可爱的 Sackboy 带着《LittleBigPlanet™2》(小小大星球 2) 来到 PS Store 了，Sackboy 更为广大的 PSN 会员送上期间限定优惠！现在立即购买《LittleBigPlanet™ 2》制品版即可获得 3 种 MiniPack 超值追加下载内容包括：《MotorStorm™3 Apocalypse》(机车风暴 启示录)、《Killzone™3》(杀戮地带 3) 和《inFAMOUS™2》(无名英雄 2) MiniPack， 12 月 21 日便截止了！为 Sackboy 穿上可爱的服装，一起冒险！

LittleBigPlanet™ 2 制品版
推出日期：11月22日 | 游戏平台：PS3™ | 游戏语言：中英韩文

PS HOME带来全新感受



来看看全新的 PS HOME Shopping Mall！两层高的室内 Shopping Mall 已经进行全面翻新，变成海滨的室外复合购物中心。所有商店也有其独特装潢，您可轻松走在阳光下，来往各商店。逛逛这些时髦商店，享受购物的乐趣！



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PS", "PlayStation", "ΔOXO" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"Sony" is a registered trademark of Sony Corporation.

文 狼来了　美编 心の永恒



《圣斗士星矢战记》的剧情基本终于原著，圣斗士的死忠们想必会在看到熟悉的场面、听到经典的音乐以及台词后感动得热泪盈眶吧。本作可以说是厂商的一个试验性质作品，游戏的系统简单明了，操作也很容易上手，虽然有着视角固定、招式单调（关于这一点只能说在原著里每个角色的招式本来就不多）等毛病，但对于喜欢圣斗士的玩家们来说这些都不是问题！事不宜迟，让我们一同踏上勇闯黄道十二宫，拯救沙织小姐、拯救雅典娜的征途吧！在这里吼一句：燃烧吧！我的小宇宙！

圣斗士星矢战记	NBGI	动作
PS3 圣斗士星矢战记		日版
2011年11月23日	1～2人	6980日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

系统简介

操作说明	
方向键	控制菜单中的光标移动
左摇杆	角色的移动
×	跳跃
○	必杀技一
□	弱攻击
△	强攻击
L1	防御
R1	必杀技二

操作说明	
L2	主动发动第七感
R2	燃烧小宇宙
L1+R2	爆气
L1+ 左摇杆	回避
R1+ ○	必杀技三
R2+ 左摇杆	燃烧小宇宙进行冲刺
SELCET	脱下圣衣

画面解说

1. 体力槽：可通过回收道具进行回复，红色的部分会随着时间的流逝缓缓回复。

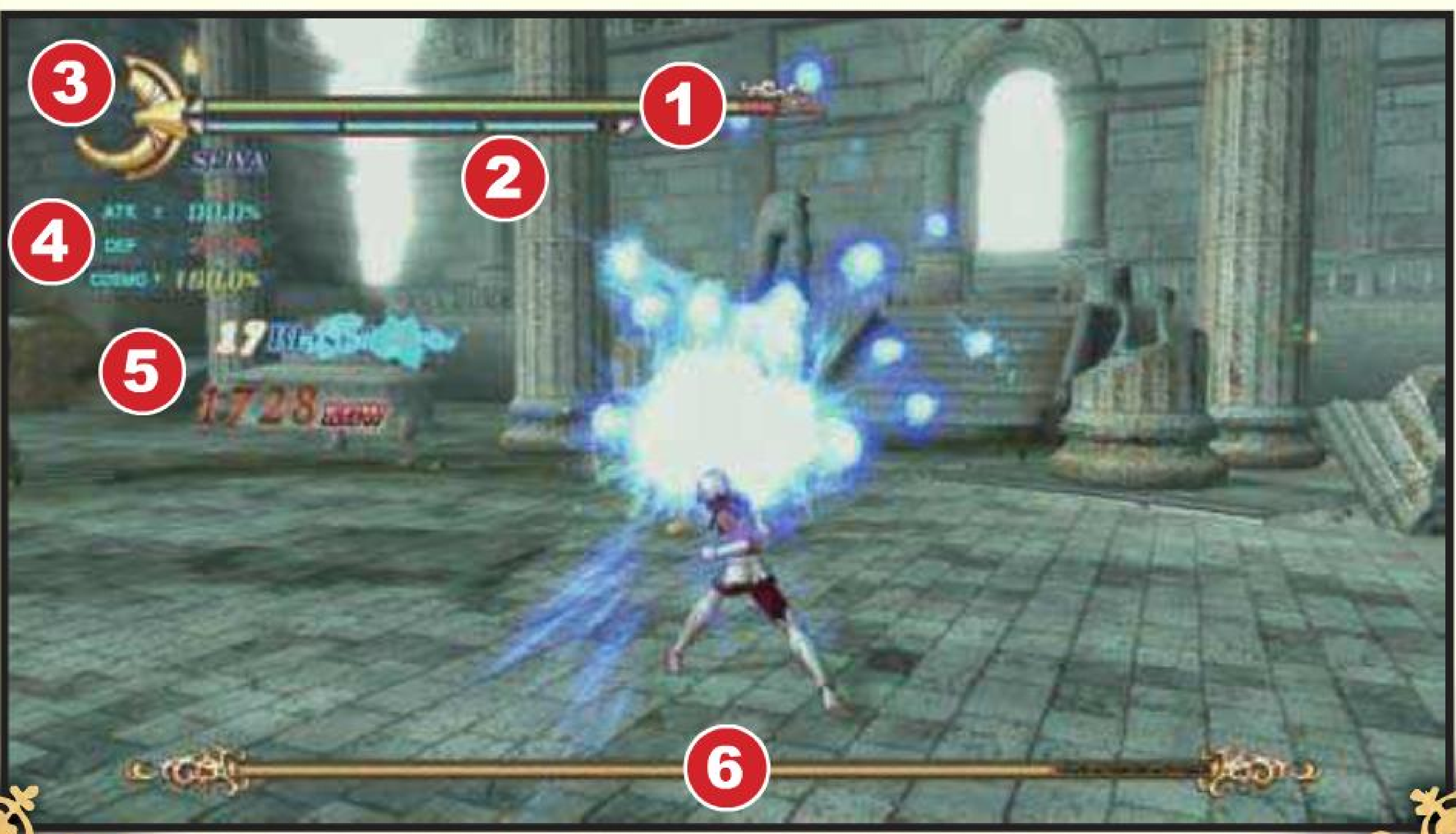
2. 小宇宙槽：可通过回收道具、攻击敌人、随着时间的流逝自动回复等方式进行回复。

3. 爆发槽：和黄金圣斗士进行攻防时缓缓蓄积，蓄满后会闪烁，此时按稳 R2 键 + 任意必杀技命中非刚体状态下的黄金圣斗士后，会出现大魄力的“爆发必杀技”演出动画，威力巨大，是击败黄金圣斗士的关键。

4. 攻防数据：ATK/DEF：数值越高攻击 / 防御力越高，反之越低；COSMO：数值越高小宇宙的回复速度越快，反之越慢。

5. 连击数、伤害：影响过关后经验值和 CP 值的取得。

6. 黄金圣斗士的体力槽：红色的部分会随着时间的流逝缓缓回复。



操作详解

移动

按稳 R2 键燃烧小宇宙后再移动的话，角色会进行高速冲刺。冲刺除了用来赶路外，在个别 BOSS 战中还是重要的逃生手段。某些关卡因为地形的关系，需要玩家在跳跃后按 R2 键进行空中冲刺，否则无法前进。

通常攻击

本作的通常攻击类似《无双》系列”，通过弱、强攻击的按键组合可以衍生出各种华丽的连续技，个别招式还可以进行连打或者蓄力，蓄力后的招式一般都附带破防效果。





必杀技

必杀技是圣斗士们的成名绝技，比如天马流星拳、星云锁链、钻石星辰拳、庐山升龙霸、凤翼天翔等等，发动必杀技时要消耗一定的小宇宙槽（个别角色的必杀技还要消费体力）。必杀技在升级后还能衍生出一些变化，比如星矢的天马流星拳在升级后就能连打按键来增加攻击的次数。绝大部分角色的必杀技在单独发动时都需要先进行时间较长的准备动作，在敌兵众多的战场上极容易被中断招式。玩家可通过弱攻击→必杀技的连携方式缩短 / 取消准备动作。

燃烧小宇宙



燃烧小宇宙除了能增加角色的移动能力外，最主要的作用就是提升自身的攻防数值。注意在按稳 R2 键后，弱、强攻击的动作会发生改变，且无法使用通常的组合攻击，必杀技则与通常时的相同。松键后下一击的攻击力倍率会显示在画面左上方的 ATK 攻防数据中，一击后数值会重置到默认状态。

爆气

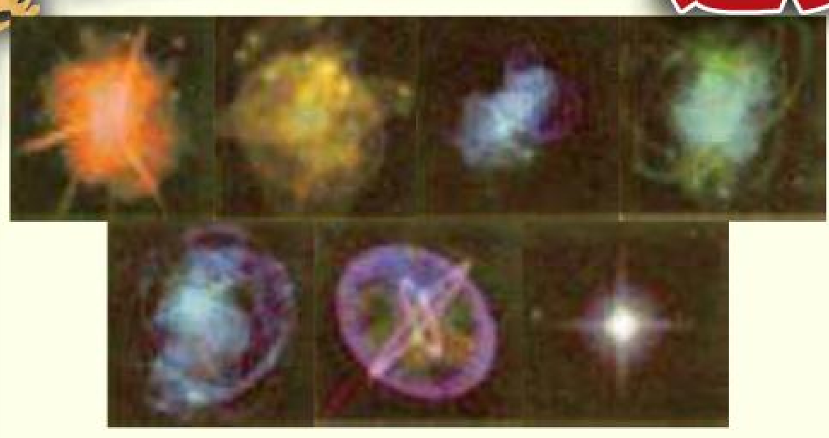
使用爆气时会消耗一定的小宇宙和体力，发动后的瞬间会对自身附近的敌人造成伤害。该技能主要在和黄金圣斗士们战斗时使用，如果不小心被他们的拘束型招式命中，为了避免持续伤害和对方的后续连击，就要果断地爆气。



第七感

第七感状态中除了玩家操作的角色外，其他所有的事物，包括敌人的一切行动、场景中倒塌的建筑物等等都会进入“慢镜头”状态，玩家可籍此机会移动到有利的位置或躲开敌人的攻击等。第七感分为主动发动（セブンセンシズ）和被动发动（リアルセブンセンシズ）两种，两者的区别在于：前者按下 L2 键即可发动，在小宇宙槽变色的部分自动削减完之前都会处于第七感状态，此时如果攻击敌人的话，变色的部分还会上升，第七感状态的持续时间也会因此而延长；后者则需在敌人的攻击将要命中自己的瞬间输入 L1（+ 方向键）进行类似“一闪”的回避，成功一闪后自动进入第七感状态，无需消耗小宇宙槽，且作为成功发动的奖励，还会回复一部分小宇宙槽。

道具



击倒杂兵、打碎场景中的罐子和摧毁石柱后都有一定的几率出现道具，它们的外形有大小之分，个别外形相同但大小不一的道具有着完全不一样的效果，具体如下：

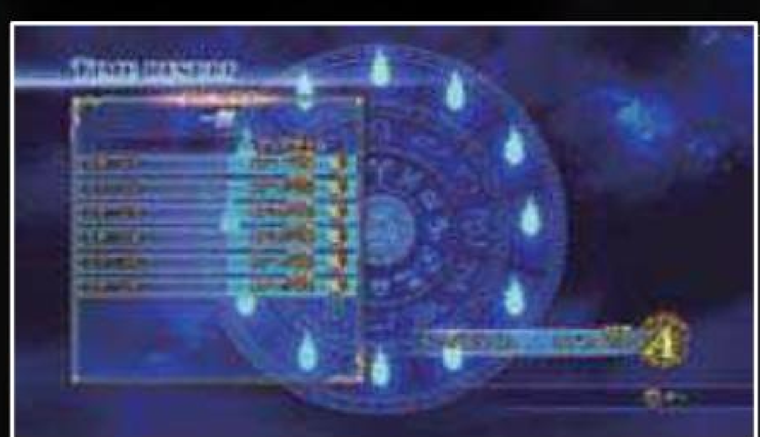
名称	效果
攻击力上升（大・小）	一定时间内 ATK 值的默认数值上升。
防御力上升（大・小）	一定时间内 DEF 值的默认数值上升。
小宇宙上升（小）	一定时间内 COSMO 值的默认数值上升，小宇宙的回复速度加快。
小宇宙槽回复（大）	直接回复小宇宙槽。
体力回复（大・小）	回复一定量的体力。
爆发槽	爆发槽蓄满。
收集要素	开启画廊模式中的各项要素。

过关结算

过关评价

过关后会根据过关时间、对敌人输出的总伤害、最大连击数、受到的伤害总量、难易度和续关次数对玩家的表现进行评级，从最高的 A 依次下降到最低的 E 级。其中过关时间和受到的伤害总量对评价的影响最大，其次是对敌人输出的总伤害和连击数，而不续关过关则会得到相应的分数奖励。总的来说取得高评价的要求就是：以无伤和最速过关。

COSMO POINT



COSMO POINT 简称为 CP 值，相当于游戏中的金钱。提升角色的任何能力都需要消耗一定量的 CP 值，而角色装备的技能也同样要花费 CP 值来购买，因此 CP 值的重要性不言而喻。初期时 CP 值积攒得非常慢，笔者在这里提供一个快速刷 CP 值的方法供大家参考：

・先以 Normal 难度通关一次，熟悉一下关卡中敌人的配置和 BOSS 战法。

・熟悉过后，把 Hard 难度的黄金十二宫篇通关以开启 Gold 难度，期间尽量不要花费 CP 值，存 36000 点 CP。

・购买"舍て身の觉悟"、"灭びへの道"和"スイカ"这三个技能，给一辉装备上。

・选择故事模式中前往处女宫的关卡，然后不断用一辉的必杀技凤翼天翔清理杂兵，初期能力较低，需要花点时间才能过关。

・用刷回来的 CP 值把一辉的必杀技凤翼天翔提升至最大等级，多余的 CP 值则用来提升他的攻击力。

・用满级的凤翼天翔 + 攻击力 1000 的一辉反复刷前往处女宫的关卡，习惯后每刷一次算上从菜单选取关卡到过关结算完毕的总时间大概在 5 分钟以内，每次结算会得到 25000 点以上的 CP 值。

角色成长

过关评价后会进入到角色成长的界面（玩家也可以在主菜单的プレイヤーデータ选项中调出成长界面），它们从上往下依次是：

ステータス（角色基本能力）：相信提升体力、小宇宙、攻击力和防御力这几项数值的作用都用不着笔者来解释，比较特殊的是"运"这一览，运气影响的是战场中道具的出现几率。

必杀技：提升必杀技消耗的 CP 值并不多，但在游戏的初期还是建议玩家将 CP 值留着来购买技能。

スキル（技能）：技能栏初始只有一个，等级提升后最多可以同时装备三个技能。购买过的技能是全角色通用的，具体的技能效果和所需 CP 值请参见右边的表格。

コマンドリスト（招式列表）：可以查看角色的组合技以及必杀技，其中必杀技后方会有特殊的图标，图标的意思是：



◀需要耗费小宇宙发动的招式

▶对应爆发必杀技的招式





技能一览【二级】【表格】

名称	作用	所需 CP
セブンセンシズターボ・攻	第七感状态中攻击力上升	1500
セブンセンシズターボ・防	第七感状态中防御力上升	2000
セブンセンシズターボ・小宇宙	第七感状态中小宇宙的回复速度上升（有一定时限）	1000
セブンセンシズターボ・体力	第七感状态中体力回复	500
セブンセンシズエクステンド	第七感状态的持续时间延长	20000
リアルセブンセンシズターボ・攻	被动第七感状态中攻击能力上升	3000
リアルセブンセンシズターボ・防	被动第七感状态中无敌	16000
リアルセブンセンシズターボ・小宇宙	被动第七感状态中小宇宙的回复速度上升（有一定时限）	4500
リアルセブンセンシズターボ・体力	被动第七感状态中体力回复	5000
リアルセブンセンシズエクステンド	被动第七感状态的持续时间延长	15000
不屈の斗志	体力下降到一定程度后，攻击力上升，体力越低攻击力越高	6500
不屈の小宇宙	体力下降到一定程度后，小宇宙的回复速度上升，体力越低回复速度越快	7000
生命の煌き	不穿圣衣时，攻击力上升	2000
スターダストサンド	道具的效果时间延长	3000
ガマニオン	道具的效果增大	3500
オリハルコン	道具的效果大幅增大，但效果时间减少	4000
舍て身の觉悟	体力的上限变为 100，但攻击力和小宇宙的回复速度大幅增加	4500
カノン岛の溶岩	体力回复速度上升	5500
希望の光	小宇宙的回复速度稍微上升	14000
灭びへの道	体力的上限变为 1，不能主动发动第七感（被动第七感仍可发动），攻击力大幅提升，小宇宙不会消耗	5000
友情の光	救助同伴时 2 人的体力同时回复（协力战限定）	5500
战いのセンス	连击效果的持续时间延长	18000
天马の翼	跳跃后按 R2 发动的空中冲刺的次数 +1	18500
庐山の雫	攻击被防御住时会消耗敌人更多的体力	13500
修行の成果	每达成 100 连击时，体力回复	6000
荒行の成果	每达成 100 连击时，小宇宙回复	9500
师の教え	被动第七感的触发判定变得宽松	14000
传说の觉醒	被动第七感的触发判定变得严格，但发动后小宇宙大幅回复	11000
アテナの封印	角色的各项能力值锁定为初期状态，过关后获得的经验值和 CP 值增加	6500
圣衣の共鸣	燃烧小宇宙时，同伴的攻防数据也会一并变化（协力战限定）	9000
铃	自己获得道具时，同伴也会一并获得（协力战限定）	16500
绝体绝命	体力 100 以下，发动被动第七感时小宇宙的回复量上升	12000
危机一发	体力 100 以下，发动被动第七感时体力回复	20500
一发逆转	体力 100 以下，发动被动第七感时爆发槽蓄满（BOSS 战限定）	17500
セブンセンシズ・オフ	第七感和被动第七感状态中，按 L2 键可以中断第七感状态	12500
斗士の信念	第七感和被动第七感状态中，打倒敌人时的小宇宙回复速度上升	13000
斗士の意地	第七感和被动第七感状态中，爆发必杀技的攻击力上升	17000
奇迹の光	小宇宙的回复速度上升	20000
谛めない心	无限续关	28000
浑身の一击	使用蓄力攻击时更容易令敌人的防御崩坏	20000
全力の一击	蓄力攻击的威力上升	4500
音速の战士	燃烧小宇宙进行冲刺时，小宇宙的消耗减少	19000
光速の战士	燃烧小宇宙进行冲刺时，小宇宙的消耗增加，但附加刚体状态	19500
怒りの咆哮	爆气时不消耗体力	25000
星の惠み	战场中容易出现道具	10000
スイカ	濒死时原地复活，体力槽和小宇宙槽回复至上限，最多三次，续关后该次数不会重置	26000
绊	濒死时，在续关画面中更容易遇到平常难以遇到的角色	2000
铁壁の护り	成功防御时不消耗体力	21000
神话の奇迹	爆发必杀技的威力上升	24000
强者の风格	杂兵不会逃跑	1500

模式简介

ストーリーモード（故事模式）

初次游玩故事模式时需要玩家选择难度，难度从上往下递增，不同难度的区别在于我方角色是否有能力加成、续关次数、敌人的攻防能力等。除了初始的四个难度外，将Hard难度的黄金十二宫篇打通后还会追加Bronze、Silver、Gold三个难度。十二宫篇以外的魔铃、一辉等人的章节内容是以他们的视点对故事进行补完。



ミッションモード（任务模式）

シングルチャレンジ

单人挑战模式，玩家可选择除了流程角色以外，包括黄金圣斗士在内的角色进行挑战。每个任务中都有若干关卡，需要全部通过才算完成一个任务。需要注意的是，个别任务有角色限制。连接上网络后还可以选择线上的任务。



タッグチャレンジ

双人挑战模式，也可以以单人进行挑战。大部分要素与单人挑战模式相同，比较特别的是出战前还要在以下三项规则中选择一项：1. 玩家之间可以互相攻击，也会受到伤害；2. 玩家之间可以互相攻击，会出现受创硬直但不会受伤；3. 玩家之间的攻击对对方无效。

ランキングを见る

玩家可以在本选项中查看任务模式的挑战成绩，也可以查看自己在网上的分数排名

プレイヤーデータ（各项数据）



该菜单中从上往下的选项依次是：

角色状态：玩家可在此选项中查看所有角色的能力数值、花费CP进行各项能力、必杀技的升级或购入道具。

故事模式记录：在故事模式中所有关卡的游玩记录都在这里查看。

查看排名：功能同任务模式中的ランキングを见る。

战斗记录：杀敌数、A级评价的取得数、累积游戏时间等数据都在此项中查看。

ギャラリー（画廊模式）



查看所有角色的爆发必杀技演出画面、故事模式流程中的过场影像。此外还收录了绝大部分圣斗士相关周边的图片（以圣衣神话为主），除了人设、3D建模外还有多不胜数的模型照片。

オプション（选项设置）

手柄的按键设置、画面以及音效的调节、改善游戏读取速度的游戏安装都在本选项中进行。



荆棘之路

黄金十二宫篇攻略要点

白羊宫



教学关，按部就班地完成穆先生指示的动作，剧情对话后便能过关。

金牛宫

前往金牛宫的路上驻守着许多杂兵，其中体型较大的敌人虽然动作相对于其他敌人来说要缓慢，但部分招式附带刚体效果且攻击力不俗，因此遇到他们时切勿大意，建议玩家在中距离时用天马流星拳将他们轰飞！注意场景中的石柱，受到攻击会崩塌，倒下来的时候对玩家也是有攻击判定的。

VS 阿鲁迪巴

第一＆二阶段：交战一会儿后魔铃会告诉星矢被动第七感的发动方法。先与阿鲁迪巴保持距离，在他的招式挥空后迅速按R1键发动天马彗星拳来消耗他的体力，数发之后还能破坏掉他的刚体，此时上前一顿重殴，重复上述步骤数次后即可获胜。



第三阶段：BOSS的攻击意识提升，会施展各种速度极快的远程攻击，看见他的准备动作后如果没有信心无伤躲过的话，可以主动发动第七感来回避。打掉他一半体力后进入黄金圣斗士领域。在领域内BOSS的攻击意识进一步提升，阿鲁迪巴会极速靠近星矢然后用体术攻击，比较按稳的打法是我方也冲刺起来，等BOSS的攻击落空后上前痛殴。

双子宫



本关操控的角色为瞬。穿着圣衣时，他（笔者真的很想写“她”）的必杀技性能都比较平庸，而且发生速度慢，因此在清理杂兵的关卡中玩家可尝试按SELECT键将圣衣脱下，然后用R1键的星云风暴来割草。该招的惟一弱点是收招时背后处于完全无防备的状态，所以玩家要通过跑位来调整敌我的位置以免被偷袭。不过在初次游玩时，流程必须推进到双鱼宫后瞬才能开启星云风暴这个技能，目前只能用星云锁链的通常组合攻击来杀敌。

VS 双子圣衣

BOSS仍然有多个阶段，往后与黄金圣斗士的战斗中同样如此，越往后的阶段BOSS的攻击意识越发地强烈。本战的作战思路是利用回避发动被动第七感，然后迅速靠近BOSS用R2+△键的强攻击进行输出。BOSS的远程攻击非常强力，因此最好靠近他然后集中精力发动被动第七感。进入异次元空间后，先躲过他放出来的第一波球体，然后发动主动第七感令BOSS的动作变慢，紧接着赶在他使出第二波巨型球体之前，按R2+方向键冲刺到他的面前打他一下就能回到双子宫内，注意在异次元空间里千万不能屏幕的下方走，否则就会进入续关画面了。

VS 卡妙

镜头转至天秤宫。战斗开始后冰河不能出招，专心回避一段时间后进入剧情。剧情后正式开战，卡妙的大部分招式都没有明显的收招硬直，而冰河的所有必杀技在出招前都有较长的准备动作，建议玩家和他拉开距离，利用移动躲开他的攻击后迅速使用R1的必杀技来消耗卡妙的体力，运气好的话还能击飞卡妙并对他造成持续的伤害，反复数次后便能取胜。不慎被冻住的话，见势不妙就爆气逃跑。

巨蟹宫

操控角色为紫龙。杂兵关卡的推荐打法是脱下圣衣（没有穿着圣衣时小宇宙的回复速度会得到提升，另外用紫龙脱圣衣可以取得一个奖杯），然后以系统部分中提到过的取消必杀技准备动作的方法，用R1键的必杀技横扫战场，该招的过人之处是可以连发且动作途中附带无敌效果，最后的中BOSS也可以用这招来对付。注意敌兵中的弓箭手和火把手要优先解决掉。



VS 迪斯马斯克

关卡开始前最好能装备上技能リアルセブンセンシズターボ・防（作用为第七感状态中无敌）。迪斯马斯克的招牌必杀技——积尸气冥界波的威力巨大，被此招命中非死即伤，所幸冥界波的准备时间较长且不具有追向性，听见出招台词后左右移动就能躲掉。BOSS另外一招常用的技能则是召唤出大范围的怨灵滞留在场景中，玩家若不小心触碰到便会损失体力且被怨灵拘束一段时间，所以笔者才建议装备上在第七感状态中无敌的技能，这样一来就可以避免在进攻的时候被密集的怨灵附体。

剧情后紫龙会堕入冥界，解决掉区域内的所有敌人后利用场景左下方的光柱回到巨蟹宫。之后的战斗大同小异，注意不要被迪斯马斯克在跑动中发出来的气刃误伤。

狮子宫



拿盾牌的敌人防御性能强但攻击意识不高,玩家可以发动星矢的天马流星拳,然后连打按键增加攻击次数以打破敌人的防御,出招时自身背后依旧有破绽。面对两名中BOSS时,可以通过跑位将他们聚集到一起,然后再用流星拳输出,建议优先解决掉暗黑白鸟座,因为他的冻气拳会使玩家进入冻结状态而无法行动。

VS 艾欧里欧

艾欧里欧的最大威胁莫过于光速拳，此招不但出招速度快，攻击范围还奇广无比，而攻击次数多的特点令玩家即使在第七感状态中仍然会被光速拳打中，装备技能**リアルセブンセンシズターボ・**防后发动第七感进攻是不错的应对方法。如果没有技能的话则要在被动第七感后利用短暂的无敌时间绕到BOSS的背后进攻。

处女宫

一辉登场。由于笔直的地形比较多，因此可以充分发挥一辉的必杀技凤翼天翔的性能，此招的攻击轨迹用来对付一条线上的敌人非常强力。玩家可以先把一辉的圣衣脱掉，然后再次按下SELECT键将圣衣穿上来 取得一个奖杯，之后再将圣衣脱掉，在小宇宙回复速度加快的状态下就可以实现“一招鲜”了。优先对付弓箭、火把手和利用跑位将敌人聚集到一起的战斗方式会大大缩短过关时间。



VS 沙加

拉开距离躲避由沙加放出来的满屏飞行道具是取胜的前提。沙加非常喜欢瞬间移动,尤其是一辉对他施展必杀技的时候。有鉴于此,玩家可以脱下圣衣提升小宇宙的回复速度,然后用一发凤翼天翔引诱沙加瞬间到一辉的附近,算好提前量在沙加使用近身攻击时主动发动第七感,然后移动到他的攻击范围外连发凤翼天翔。接着再跑位回避一下BOSS的攻击,等小宇宙槽回复后再重复上述的打法。

天秤宫

操作角色为紫龙，杂兵关卡中有不少狭窄的斜坡地形，而坡上一般都盘踞着手举巨石的敌兵，巨石对我方的判定比想象中的大。对付他们时可以主动发动第七感然后迅速上前将其干掉，或者利用R1键的必杀技庐山龙飞翔的无敌时间来躲过巨石。中BOSS优先解决掉会施展范围必杀技的暗黑天马。

进入天秤宫后操作角色会变更为星矢，玩家只要对着眼前的冰棺连发天马流星拳赚取连击数，一段时间后就会自动进入剧情。



天蝎宫

冰河终于登场。老规矩先脱衣服，然后在楼梯口或者利用狭窄的地形，连打R1键的必杀技来清理杂兵。中BOSS的进攻意识一般，玩家可以用之前对付卡妙的方法在暗黑圣斗士出招的空隙后，用必杀技来削减他的体力。

VS 米罗



在不被猩红毒针命中的情况结束掉和米罗的数场战斗后会取得一个奖杯，初次游玩时由于自身的能力较低，玩家可以等能力提升至一定程度后再选取该关卡来取得奖杯。猩红毒针的攻击时间比较诡异，在米罗喊完台词作出向前扎的动作后，判定才会出现，此招是全屏锁定技，只能用第七感来回避，注意回避的时机不宜过早。米罗的招式众多，但威胁较大的只有猩红毒针这一招，掌握好回避时间后可轻松取胜。BOSS其余招式的收招速度非常快，不考虑取得奖杯的话可以用R1的必杀技来和他拼血。

人马宫

本关的地址比较险恶，途中有**必须用冲刺跳跃或者跳跃后冲刺才**能顺利推进的地形。杂兵都是老面孔，最后的中BOSS可以将她们引到一块，然后用天马流星拳解决。



人马宫的情况和天秤宫的如出一辙，玩家只要对着眼前的射手座黄金圣衣连发天马流星拳赚取连击数，一段时间后就会自动进入剧情。

摩羯宫



杂兵比较多的一关，脱衣后R1键的必杀技连发依旧是杀敌的首选，注意不要因为使用过度而忽视了干扰性极强的火把手。

VS 修罗

高难度下的修罗非常难对付，远程单发的圣剑非常好躲，但躲过后难以对其进行有力的还击，战斗时间很容易被拖长而影响过关评价。笔者的打法是：回避圣剑发动被动第七感，然后用小宇宙冲刺移动到修罗的背后按R2+○输出。绕背的原因是圣剑的气刃会残留在修罗正面的地上，没有装备第七感中无敌的技能的话，很容易被误伤而失去一次宝贵的输出机会。如果距离BOSS太远的话，接近后就将R2+○换成通常组合攻击，以免被修罗接下来的圣剑误伤。本战中紫龙还会领悟庐山亢龙霸。

宝瓶宫



本战继续使用前往天蝎宫路上的脱衣打法就能轻松全灭路上的杂兵。面对中BOSS时，不想拖长时间的话可以主动发动第七感然后一阵狂扁。

VS 卡妙

和卡妙保持在中距离，看到他的必杀技准备动作后就左右回避，然后用必杀技攻击。近战的风险较大，对操作有信心的玩家也可以发动被动第七感来近身肉搏。触发剧情后冰河领悟强力的必杀技——曙光女神之宽恕，之后就可以拉开距离以这招发动时自动锁定敌人的必杀技来结束战斗。

双鱼宫

前往双鱼宫的路上没有什么难点，光是R1蓄力后放出的锁链必杀技就足以清理掉所有杂兵。主动发动第七感依旧是对付中BOSS的强力手段。



VS 阿波罗迪

与阿波罗迪的战斗尽量避免站在他的正面，以免被各种颜色的玫瑰所伤。BOSS施放出来的红玫瑰可以多加利用，玩家可以操作瞬在红玫瑰的附近连续回避，很容易就会发动被动第七感，接着绕到阿波罗迪背后用R2+△的强攻击输出，即使失败了被玫瑰命中也不会受到多大伤害。进入BOSS的领域后瞬会领悟星云风暴，接着脱下圣衣连发此招便能让瞬倒在散落的玫瑰中等待他的哥哥。

教皇の间

在通往教皇の间的玫瑰之路上不能脱下圣衣，因此小宇宙要省着点用，尽量以一发必杀技就解决掉大批杂兵。前进到固定的地方后操作角色会切换为魔铃，之后用魔铃干掉杂兵前进，操作角色会切换回星矢，过场影像后玫瑰消失，解决剩下的杂兵然后进入教皇の间。

VS 撒加

对撒加的战斗一共有四场。第一场是星矢对阵撒加，BOSS的招式和双子宫时的无异，注意回避，发动第七感用必杀技轰上几次就能进入第二场战斗。接下来是一辉对阵撒加，脱下圣衣和BOSS保持距离，连发凤翼天翔便能轻松取胜。第三场战斗中，撒加的速度会有所提升，攻击意识也稍强于之前，玩家可以脱下圣衣利用小宇宙回复速度加快的特性，善用主动第七感来对付BOSS。撒加召唤大範圍隕石的招式，只要冲刺到範圍外就能安全躲过。在最后一场战斗前，星矢还要拖着伤痕累累的身体踱步至雅典娜神像所在的地方，玩家只要按着任意方向等星矢移动到固定的地方后就会触发剧情。



剧情后迎来黄金十二宫篇的最后一场战斗，星矢的体力和小宇宙都会自动回复。燃烧吧！小宇宙！赌上正义与友情，将妄图杀害雅典娜一统圣域的撒加击败吧！

奖杯一览

奖杯图标	名称	取得条件	奖杯种类
	决战！黄金十二宫	在故事模式的黄金十二宫篇中突破白羊宫	铜
	黄金の野牛！アルデバラン！	在故事模式的黄金十二宫篇中突破金牛宫	铜
	ジェミニ！幻影の迷宫！！	在故事模式的黄金十二宫篇中突破双子宫	铜
	生と死の狭间で	在故事模式的黄金十二宫篇中突破巨蟹宫	铜
	目覚めよアイオリア！	在故事模式的黄金十二宫篇中突破狮子宫	铜
	不死鸟はよみがえる！	在故事模式的黄金十二宫篇中突破处女宫	铜
	天秤座の剑	在故事模式的黄金十二宫篇中突破天秤宫	铜
	スカーレットニードル！最後のアンタレス	在故事模式的黄金十二宫篇中突破天蝎宫	铜
	君たちにアテナを托す	在故事模式的黄金十二宫篇中突破人马宫	铜
	禁断の庐山亢龙霸！	在故事模式的黄金十二宫篇中突破摩羯宫	铜
	绝对零度の战い	在故事模式的黄金十二宫篇中突破宝瓶宫	铜
	爆发！ネビュラストーム！！	在故事模式的黄金十二宫篇中突破双鱼宫	铜
	我こそは神！サガ二つの颜！！	在故事模式的黄金十二宫篇中突破教皇の间	铜
	沙织さん救出	在故事模式的黄金十二宫篇中拯救沙织（任意难度）	铜
	十三年前…	完成故事模式中的艾欧罗斯篇（任意难度）	铜
	黄金传说完结	完成故事模式中的所有篇章（任意难度）	铜
	希望の圣斗士	在故事模式中以 Normal 难度完成黄金十二宫篇	铜
	よみがえつた！英雄传说	不续关完成任意难度的黄金十二宫篇	铜
	シャイナさんへの思い	打倒カシオス，黄金十二宫篇中必定会遇到	铜
	神よわたしは美しい…	打倒ミスティ，黄金十二宫篇中必定会遇到	铜
	暗黑圣斗士扑灭	打倒全部暗黑圣斗士，黄金十二宫篇中必定会遇到	铜
	この世でたのむものは…このオレ自身の力だけよ！！	不接关取得任意一场 BOSS 战的胜利（任意难度）	铜
	ノーセブンセンシズマスター	不使用主动和被动第七感取得任意一场 BOSS 战的胜利（任意难度）	铜
	激斗の始まり	完成任务模式里シングルチャレンジ中的任意一个任务	铜
	死斗の果て	完成任务模式里シングルチャレンジ中的任意十个任务	铜

奖杯图标	名称	取得条件	奖杯种类
	死ぬときは一绪だぜ兄弟！	完成任务模式里タッグチャレンジ中的任意一个任务	铜
	圣衣なしでも战うさ！	在选人画面中按□键将角色切换到没有穿着圣衣的状态（部分角色没有该状态），然后以该状态完成任务模式中的任意一个任务	铜
	この时代にすべて集った	解锁任务模式中的所有可使用角色	铜
	不屈の斗士	在故事模式或任务模式中取得累积 10 个 A 评价	铜
	小宇宙の斗技をすべて爆发	使用燃烧小宇宙状态中的全部招式	铜
	BIG BANG を起こした	发动一次爆发必杀技	铜
	セブンセンシズに目觉めた！？	发动 7 次被动第七感	铜
	自ら脱ぎます！	使用紫龙时按 SELECT 键脱下圣衣	铜
	兄さん！！やっぱり来てくれたんだね	瞬进入续关画面时见到一辉	铜
	まさに不死鸟	一辉在没有穿着圣衣的状态下按 SELECT 键穿上圣衣	铜
	これぞ千日战争	使用任意一名黄金圣斗士击败任意一名黄金圣斗士	铜
	破坏するということの根本は原子を碎く	破坏场景中的物品累积达 100 个	铜
	空を裂き、大地を碎け	使用 CP 值强化角色的能力	铜
	银河の彼方へ	上传一次任务模式的成绩	铜
	血止めの急所マスター	在任务模式里タッグチャレンジ中救助同伴 10 次	铜
	疾驱の圣斗士	在故事模式中以 Hard 难度完成黄金十二宫篇	银
	まさに教皇级	累积打倒 100 个黄金圣斗士	银
	真の胜者	无伤取得任意一场 BOSS 战的胜利（任意难度）	银
	烈斗の彼方	完成任务模式里シングルチャレンジ中的所有任务	银
	圣斗士に同じ技は二度も通じぬ	使用过全部角色的全部爆发必杀技	银
	毒针をすべて见切つた	在不被猩红毒针命中的情况下击败米罗	银
	女神の圣斗士	在故事模式中以 Bronze 难度完成黄金十二宫篇	金
	数々の奇迹	故事模式和任务模式中的所有关卡均取得 A 评价	金
	アクシアコンプ	收集画廊模式中的全部要素	金
	永远の少年传说	取得本奖杯以外的所有奖杯	白金

文 稀饭 & evilpig　美编 心の永恒

上古卷轴Ⅴ 天际	Bethesda Softworks		角色扮演
多机种	The Elder Scrolls V: Skyrim		美版
	2011 年 11 月 11 日	1 人	59.99 美元
	对应机种为 PS3 及 X360		对应玩家年龄：17 岁以上



接触到这款游戏后，让我思考得最多的问题是：究竟我还要在这款游戏上沉迷多少时间？是的，《上古卷轴 Ⅴ》就是这样一款优秀的游戏，Bethesda 成功地谱写了一部奇幻的史诗，利用自己擅长的叙事手法将一个剑与魔法的世界鲜活地呈现在玩家的眼前，一旦进入这个世界之中，相信很多玩家也会像笔者一样爱不释手甚至不能自拔。但是游戏的系统较难上手，初次游玩甚至让人有一种摸不着头脑的感觉，这可能会让不少玩家望而却步而最终放弃这个游戏，不禁让人感到有点遗憾，但这也正正是系统富有内涵的力证，总而言之，《上古卷轴 Ⅴ》绝对是美式 RPG 爱好者不可错过的年末盛宴。

龙脉者史诗第一章：龙脉初现

游戏操作

操作列表

PS3	X360	功能
△	Y	跳跃
×	B	开启人物菜单
□	X	抽出 / 收起武器
○	A	调查 / 拾取物品
R2	RB	发动龙吼术 / 种族能力
R1	RT	右手动作
L2	LB	奔跑
L1	LT	左手动作
R3	RS	转换第一 / 第三人称视角
L3	LS	潜行 / 恢复站立
Select	Back	进入等待界面
Start	Start	系统菜单
方向键	方向键	↑与↓为开启快捷菜单
右摇杆	右摇杆	视角
左摇杆	左摇杆	移动



注：以上为游戏的默认按键，但实际上每一个按键的用途都可以更改，例如大部分玩家不习惯使用 Y 键（PS3 版为△键）跳跃，可以设定为其他顺手的按键。

特殊操作

从本质上来说，《上古卷轴Ⅴ 天际》仍然是一款角色扮演游戏，虽然有动作成分，但并不强，玩家在跳跃时无法发动攻击，在跑动时也无法使用跳跃，所以想要如同动作游戏般地灵巧躲闪敌人的攻击并抓住空隙反击基本上是不可能的，战斗模式就是一板一眼地对砍，装备和特技（Perk）的配置很大程度上决定了玩家的战斗力。不过游戏中仍然有一些特殊的操作，利用得好就可以更快地解决敌人，变相地降低了自己所受的伤害。下文将一一介绍这些特殊操作，注意有部分操作只有在装备对应武器或点出对应的特技后才能使用。

猛力攻击 *Power Attack*

玩家在装备近战武器时能够使出的攻击，单手武器与双手武器都可以发动猛力攻击，方法是长按攻击键，玩家角色会使出动作慢硬直大但威力十足的攻击，重创敌人。角色不但在站立时可以使出猛力攻击，就连在蹲下时和移动时也可以发动猛力攻击，基本上三种情况下发动的猛力攻击动作非常类似，但可能会在攻击判定位置上有着些许分别，玩家最好掌握了这种攻击的特点后再有选择性地使用。猛力攻击会大量

©2011 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. All Rights Reserved.

地消耗耐力，一般连续发动一到两次就会把玩家处于初期状态（100点）的耐力耗空，后期在耐力得到提升并且加出了降低猛力攻击耐力消耗的特技后，玩家才可以比较频繁地使用猛力攻击。一般来说对于人形目标，因为对方也可能处于移动当中，而猛力攻击的发动比较慢，往往并不容易命中对方，但在和巨人、龙和猛犸这类大体型敌人战斗时，就可以多多使用，尽快削减他们的体力。最后要提一下的是，双持单手武器时玩家除了分别发动两把武器的猛力攻击，还可以用两把武器一齐发动猛力攻击，方法就是同时长按两个攻击键。双持猛力攻击会消耗比单手猛力攻击更多的耐力，不过攻击次数和威力也比单手猛力攻击要高。



盾击 Shield Bash



这是盾牌专属的攻击方式，任何角色在装备了盾牌后都可以使用，发动方式是先长按左手键举盾，之后按下右手键，角色不会使用右手武器攻击或发动魔法，而是挥动盾牌击打敌人。盾击的威力不高，攻击距离也不长，但是能够立刻打断敌人的攻击或施法，让其陷入短暂的硬直，玩家在此时靠近敌人发动武器攻击，只要攻击威力够高，有很大机会触发带有特殊动画效果的终结技，瞬间解决敌人。盾击消耗的耐力比猛力攻击要低，一般初始的耐力就足够玩家发动三次盾击。走盾战士路线的玩家还可以点出格挡技能里头的特技，获得盾牌猛击能力，发动方式类似于猛力攻击，先举盾，然后长按右手键，角色会发动一次威力十足而且会让敌人陷入大硬直的强力盾击，不过相应地消耗的耐力也不是一般盾击能够比得上的。

拉弓与拳击 Shoot & Bow Bash



《上古卷轴V 天际》中的弓箭攻击方式和系列前作没有分别，玩家仍然需要用双手持弓，然后按下右手键拉开弓箭，在拉满弓弦的情况下射出弓箭才能够获得最远的射程，最高的威力和最好的命中率，不过在敌人离我方比较近时，一次对准弱点或肢体的快速射击也有可能收到奇效。一般来说建议玩家配合潜行来远程放冷箭，这是游戏中最为安全的弓箭战斗方式，因为在拉弓时玩家不但无法奔跑，也不能跳跃，甚至在后退时的移动速度也会减慢，想要边打边退是不太可能的。如果发现自己离目标太远而不想要保持在拉弓状态，按下X键（PS3为□键）便可以取消拉弓状态。在有弓箭技能的特技支持下，玩家可以在拉弓时按下左手键缩放视角来提高瞄准的精度，

拳击是专属于弓箭的攻击方式，这里指的不是空着双拳发动的拳击，而是在装备弓箭并没有拉弓时按下左手键发动的攻击，角色会手持弓对着正面发动一拳，被击中的敌人会陷入一个短暂的硬直当中，让玩家有机会操纵角色拉开距离，又或是干脆立刻换成近战武器展开对战。

施法 Spell-casting

本作中的法术装备方式和单手武器相当类似，玩家可以选择是在右手还是左手上装备法术，又或者双手同时装备法术。施法时只要按下装备法术的手对应的攻击键就可以释放，长按则能够持续释放法术。玩家可以双手同时释放法术，不过也会相应地同时消耗魔力。在施法时玩家可以保持移动，速度和平常步行时没有分别，这保证了施法者在面对敌人时的速度优势，不会一施法就变成了个靶子。不过在施法时仍然是无法跑动的，想要追上敌人还是先暂时放弃施法，等靠近后再进攻吧。法术和物理攻击一样，都是不分敌我的，不过比起物理攻击，法术的攻击范围要更大，释放时记得小心别伤到队友。在有特技支持的情况下，双手使用同一种魔法可以提高魔法的威力，走法师路线的玩家善用这招可以在短时间内对敌人造成极大的伤害。需要注意的是，非直接攻击性的法术施法方式和攻击法术有差别，一般都是长按攻击键，等消耗足够的魔力后再放开，角色便会自动释放法术，如果该法术是针对敌人的，那玩家还需要对准敌人来确保法术命中，而如果是增益类法术，就会直接作用于玩家身上。

使用龙吼术与种族能力 Shout & Power



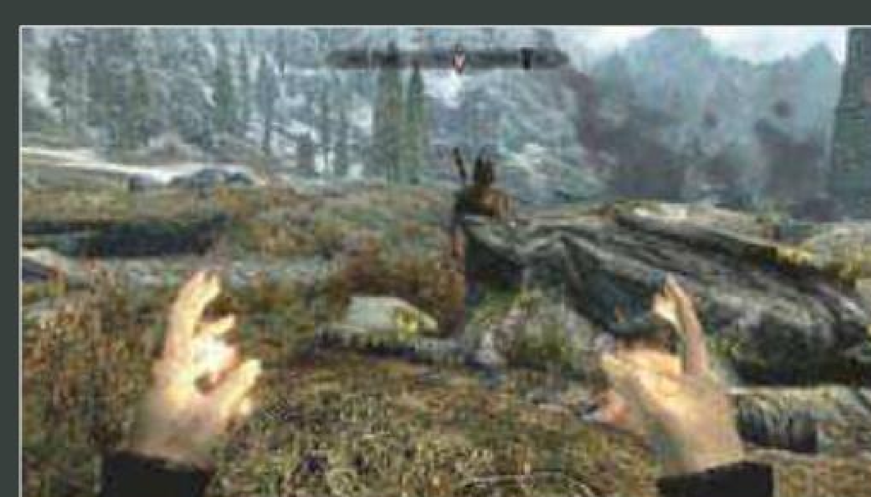
RB键（PS3为R2键）是特殊能力键，初始默认是启动玩家所属种族的特殊能力，在习得龙语单词并夺取龙魂后，玩家可以解锁龙吼术，并在魔法（Magic）界面中选择是装备能力还是装备龙吼术于特殊能力键上。种族能力因为没有等级设定，所以在按下特殊能力键的瞬间便会发动，而龙吼术会有三个等级，在掌握了相应的龙语单词后便会不断提高龙吼术的威力，而玩家在发动时也可以即时地选择发动龙吼术的威力等级，瞬间按下特殊能力键后松开是一级龙吼术，只使用一个单词；按下特殊能力键，在角色没有自动释放龙吼术时松开则是二级龙吼术，使用两个龙语单词；长按特殊能力键直到角色自动发动龙吼术便是三级龙吼术，性能最强，冷却时间也最长。



潜行与步行 Sneak & Walk

严格来说潜行不算是特殊操作，玩家只需要按下LS键（PS3为L3键）就能够进入潜行状态。不过在潜行状态下，玩家的准星会发生一定的变化，在正常状态下，准星会是两个灰色的线段，而在附近有敌人存在，又没有发现玩家时，则会在线段下出现Hidden字样。如果此时玩家使用正常推动摇杆的移动方式，因为会发出步声，便会引起敌人的注意力，准星也会变成一只眼睛，眼睛睁开的幅度代表着敌人察觉到玩家的程度，眼睛完全睁开时，玩家的潜行状态便等于失效，敌人可以完全察觉到玩家所在的位置。想要用弓箭偷袭敌人又或者发动背刺攻击，就需要掌握步行移动。

步行移动同样使用左摇杆，不过玩家推动摇杆的幅度不能太大，最好在刚刚能够让角色开始移动的情况下便保持着该力度，让角色可以用比平常移动慢许多的方式步行，在步行的情况下，角色发出的声响会比较小，如果还身穿轻甲或布衣，那基本上在相当靠近敌人背后之前是不会被发觉的。正面潜行向敌人仍然会很容易被发觉，不过这一情况可以依靠在潜行技能星座上点出相应的特技来得到改善，又或者使用法术来将角色隐形也可以躲过敌人的视线。



BUG的胜利 游戏中存在很多的良性BUG，而且大部分十分实用，但必须注意的是在试验BUG前必须提前存档，以因免步骤出错而永远失去使用这些BUG的机会。



游戏界面元素说明

注 1：地图为环形结构，会显示玩家面对方向处的主要地点，地点较远则图案小而淡，近则图案变大而且色彩鲜明。使用龙吼术前地图框条为黑色，使用后会变成亮蓝色，从中间向两边不断地重新恢复黑色，一旦完全变回黑色便可以再次使用龙吼术。

注 2：三种重要资源的能量槽都会在玩家消耗该项能力时才会出现，一段时间不消耗便会消失。

注 3：无论是装备魔法，弓箭还是武器都会直观地显示在左右手上，不过在使用盾牌格挡时，画面也会相应地被遮盖住一部分，不习惯的玩家可以改用第三人称视角。

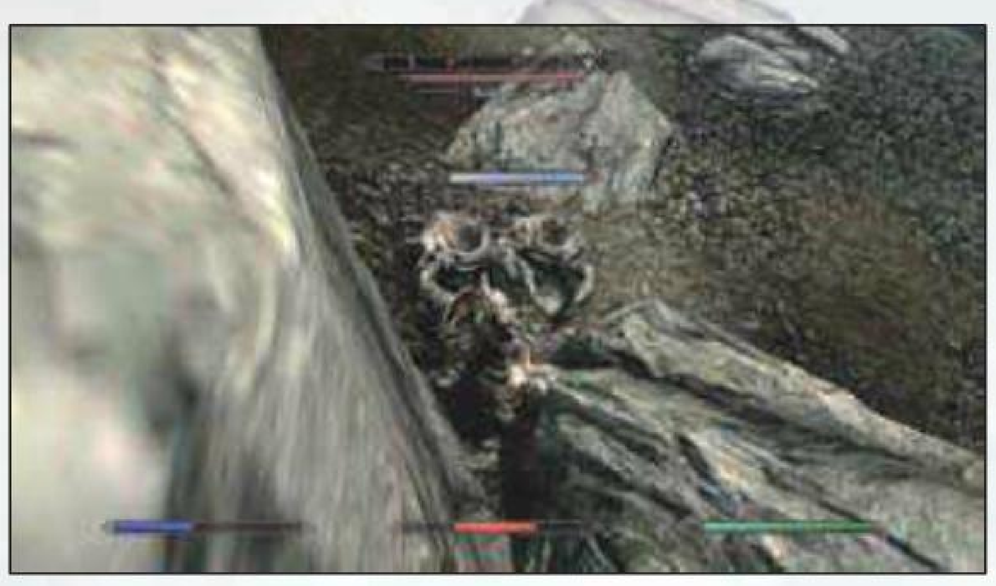
❶ 地图+龙吼术冷却槽 ❷ 敌人体力槽与名称 ❸ 准星 ❹ 体力槽 ❺ 耐力槽 ❻ 魔力槽 ❼ 右手装备武器 ❽ 左手装备法术

龙脉者史诗第二章：勇者的修炼

系统

《上古卷轴Ⅴ 天际》的系统并不复杂，但内容较多，下面将一一为玩家们分析游戏中的各个系统要素，包括了创建一个角色的教程和种族与发展方向的建议，希望能够对首次接触这一系列的玩家有所帮助。

升级 Level Up



刚刚接触到本作的玩家或许会对获取经验值的方式感到疑惑，这是因为《上古卷轴Ⅴ 天际》的升级方式和一般角色扮演游戏有点儿不一样，玩家无法通过击杀怪物或完成任务来得到经验值，而是必须通过提升技能等级来达成这一目标。具体来说，玩家在持续地进行某一项技能对应的行为时，会累积技能的熟练度，当熟练度足够时技能等级便会提升，同时会为玩家提供相应的经验值，在累积了足够多的经验值后，玩家的等级便会得到提升。

举个例子，玩家打算成为一位使用双手武器的战士，首要的事情就是不断地使用双手武器击打敌人，在这个过程中，双手武器技能也会随之提升，同时玩家身披重甲，受到攻击还会让玩家的重甲技能得到提升，这两个技能提升时玩家都会获得经验值，最后蓄满便可升级。

升级时玩家的能力并不会立刻得到加强，必须按下 B 键（PS3 为 × 键）打开人物界面，此时上方的技能（Skill）选项会成为升级（Level Up），进入该界面后玩家的体力值、魔力值和耐力值会瞬间补满，同时玩家必须在提升魔力（Magicka）、体力（Health）和耐力（Stamina）中选择一个，增加其上限 10 点。之后玩家还会获得一个特技点，能够在某一项技能所属的特技星座图上开启一项特技。

这一独特的升级方式让玩家在游戏中可以采取许多极端的方式来获得经验值，例如故意举盾不还击地让敌人击打来提升格挡（Block）技能的等级，变相地赚取经验值，也可以找不会还击的队友不断地练习武器技能，在对方快要死的时候等待一小时，让对方回满体力值后继续砍。当然抛开这些枯燥的升级方式，在游戏过程中自然地提升自己的技能等级和人物等级才是最能享受游戏过程的方式。

最后要提醒一下玩家，因为升级有恢复体力耐力和魔力的功能，所以很多时候并不需要急着去提升等级，而是留在需要的时候使用，会为玩家省下不少药物和时间，在挑战强敌时也是一种额外的帮助。

技能 Skill

因为游戏本身不存在职业这种设定，玩家需要关心的属性也只有魔力、体力和耐力三种，能够区分玩家作战方式的，除了攻击手段和着装，就只有某项技能的高低和点出相应技能特技的多寡。设若有一个没有受到任何种族属性加成的角色存在，那么他的十八项技能在角色初始创建时都是 15 级，这一等级范围内角色进行与该类技能相关的行动时能够获得一个相对正常的表现。每个种族都会有一项技能获得 +10 等级增益，五项技能 +5 等级增益，即一个选择了种族的角色应该会有五项技能达到 20 级，还有一项技能达到 25 级。一般来说，种族选择带来的技能提升会帮助玩家确立自己的基本战斗风格，不过这并不表示玩家就不能发展其他技能，实际上只要肯花时间去练，每一项技能都可以达到 100 级的最大值，这时限制玩家的就只剩下特技的选择和种族的天赋能力了。



技能分为三大类，分别是 Combat，Magic 与 Stealth，下表会列出每项技能对玩家的具体影响。

Combat

名称	效果
Smithing（锻造）	提高玩家制作物品的价值和品质。
Heacy Armor（重甲）	提高玩家穿着重甲时减免的伤害。
Block（格挡）	提高玩家举盾格挡时减免的伤害，降低产生的硬直时间。
Two-Handed（双手武器）	提高玩家使用双手武器造成的伤害。
One-Handed（单手武器）	提高玩家使用单手武器造成的伤害。
Archery（弓箭）	提高玩家使用弓箭造成的伤害。

Stealth

名称	效果
Light Armor（轻甲）	提高玩家穿着轻甲时减免的伤害。
Sneak（潜行）	降低玩家潜行时被发现的几率。
Lockpicking（开锁）	提高开锁的成功率，降低撬坏锁的几率。
Pickpocket（偷窃）	提高玩家偷到物品的成功率。
Speech（口才）	购物时降低买入价格，提高售卖获利，并且提高说服、行贿和恐吓的成功率。
Alchemy（炼金）	提高玩家制作药物的质量和数量。

Magic

名称	效果
Illusion（幻术）	降低幻术系魔法的消耗。
Conjuration（咒术）	降低咒术系魔法的消耗。
Destruction（毁灭）	降低毁灭系魔法的消耗。
Restoration（恢复）	降低恢复系魔法的消耗。
Alteration（转化）	降低转化系魔法的消耗。
Enchanting（附魔）	提高物品附魔后的效果。

技能训练师 Trianer

一般来说，玩家提升技能等级的方法就只有不停地进行与这项技能相关的行动，但是游戏也提供了训练师来让玩家可以更快地通过花费金钱来提高技能的等级。训练师分布在游戏的各个区域当中，玩家只要碰上他们并要求他们训练自己，对方都会非常乐意地提供服务，前提是玩家能够支付足够的金币。提升一级技能所需的金额取决于玩家

免费房产 BUG（1） BUG 使用的前提是玩家需要拥有 5000 金。首先，在凌晨时分于 Whiterun 城内 Dragonsreach 的 Dragonsreach Jarl's Quarters 的其中一处寝室内找到 Proventus Avenicci。

本身的技能等级高低，等级越高提升一级所需的费用就越高，而且玩家一次只能进行五次训练，之后必须要升级后才能再进行五次训练，也就是说玩家角色每升一级都会重置训练机会为五次，不会累计，想要尽早提升某项技能的玩家可要抓紧每一次升级时的训练机会，不要浪费。还需要提醒的是，这五次训练上限是共通的，并不针对某一个训练师，玩家无论是在一个训练师处提升技能等级，还是分别在五个训练师处提升等级，都会在训练次数到达五次后进入无法再受任何训练的状态，直到升级为止。



技能训练师们也有三个头衔，分别是 :老手(Journeyman Trianer)、专家(Expert Trianer) 和 大 师(Master Trianer),头衔代表着训练师们各自的水平高低,当玩家的技能等级达到与训练师同一级别时,训练师便再也无法提供更高级别的技能训练,玩家必须要去找另外一位更高明的训练师来指导自己。三种头衔所代表的技能上限分别是 :老手 50、专家 75、大师 90。游戏中不存在技能训练上限为 100 的训练师,因为在技能达到 90 级后,已经是处于这门技艺的最高水平,最后的 10 级玩家必须要亲身去提升,以达到登峰造极的 100 级。

另外需要提醒的是,虽然直接师承大师级训练师似乎要比去找老手级和专家级的训练师更方便,但这些训练师都是世外高人,一般会专属于某个组织或势力,玩家如果不和它们搞好关系,根本无法见到这些训练师,而且他们当中有部分人还只对组织或势力的成员进行训练,所以想要得到他们的指导可是一点儿都不简单,在能够接触到这些大师级训练师之前,玩家还是暂时先依靠其他级别的训练师或者不断地使用技能来提升技能等级吧。

训练师所在地列表

名字	头衔	所在地
锻造		
Ghorza	Journeyman Trianer	Markarth
Balimund	Expert Trianer	Riften
Eorlund Gray-Mane	Master Trianer	Whiterun
重甲		
Hermir Strongheart	Journeyman Trianer	Windhelm
Gharol	Expert Trianer	The Reach
Farkas	Master Trianer	Whiterun
格挡		
Njade Stonearm	Expert Trianer	Whiterun
Larak	Master Trianer	The Reach
双手武器		
Torbjorn Shatter-Shield	Expert Trianer	Windhelm
Vilkas	Master Trianer	Whiterun
单手武器		
Amren	Journeyman Trianer	Whiterun
Athis	Expert Trianer	Whiterun
Burguk	Master Trianer	The Reach
弓箭		
Faendal	Journeyman Trianer	Riverwood
Aela	Expert Trianer	Whiterun
Niruin	Master Trianer	Riften
轻甲		
Scouts-Many-Marsshes	Journeyman Trianer	Windhelm
Grelka	Expert Trianer	Riften
Nazir	Master Trianer	The Dark Brotherhood
潜行		
Khayla	Journeyman Trianer	The Khajiit Caravans
Garvey	Expert Trianer	Markarth
Delven Mallory	Master Trianer	Riften
开锁		
Majhad	Expert Trianer	The Khajiit Caravans
Vex	Master Trianer	Riften
偷窃		
Ahkari	Journeyman Trianer	The Khajiit Caravans
Silda	Expert Trianer	Windhelm
Vipir	Master Trianer	Riften
口才		
Dro'marash	Journeyman Trianer	The Khajiit Caravans
Revyn Sadri	Journeyman Trianer	Windhelm
Ogmund	Expert Trianer	Markarth
Geraud Gemaine	Master Trianer	Solitude

训练师所在地列表

名字	头衔	所在地
炼金		
Lami	Journeyman Trianer	Morthal
Arcadia	Expert Trianer	Whiterun
Babette	Master Trianer	The Dark Brotherhood
幻术		
Atub	Expert Trianer	The Rift
Drevis Neloren	Master Trianer	The College of Winterhold
咒术		
Runil	Journeyman Trianer	Falkreath
Phinis Gestor	Expert Trianer	The College of Winterhold
Falion	Master Trianer	Morthal
毁灭		
Wuunferth	Journeyman Trianer	Windhelm
Sybille Stentor	Expert Trianer	Solitude
Faralda	Master Trianer	The College of Winterhold
恢复		
Keeper Carcette	Journeyman Trianer	The Hall of The Vigilant
Colette Marence	Expert Trianer	The College of Winterhold
Danica Pure-Spring	Master Trianer	Whiterun
转化		
Melaran	Journeyman Trianer	Solitude
Dravynea	Expert Trianer	Eastmarch
Tolfdir	Master Trianer	The College of Winterhold
附魔		
Sergius Turrianus	Expert Trianer	The College of Winterhold
Hamal	Master Trianer	Markarth

特技 Perk



在《上古卷轴 V 天际》中，特技的选择是最能够代表玩家战斗风格的核心系统，必须要谨慎地选择，一来因为特技点数有限，二来则是因为一旦选中某个特技就无法更改。技能星座当中每一颗星都代表着一项特技，但并不意味着每一个特技都只能选择一次，有部分特技存在等级，可以多次投入特技点去提高其效果。另外，可以复数投入特技点的特技，其影响效果是不会累计的，例如玩家选择了单手武器技能星座中的 Armsman 特技，第一级会提升 20% 的单手武器威力，如果之后点选了第二级，则单手武器威力会提高 40%，而不是第一级的 20%+第二级的 40%=60%。点选特技时，玩家除了必须有特技点外，还有两个限制，一是点选某项特技前一定要达到其要求的技能等级，技能等级不够，就算有足够的特技点也无法点出特技，二是必须按照星座的路线来点选特技，也就是说玩家无法越过一个前置的特技来点选其后方特技，所以不但在选择特技时需要切合自己的需要，在技能星座内选择哪一条路线发展特技也是玩家需要去注意的地方。



免费房产 BUG（2） 注意在这里一定要在床边与他对话,因为他的床边有一个可以放置物品的柜子,这是我们 BUG 成功的关键,在对话中选择花费 5000 金购买房屋,在选择对话选项“I'll take it”后的瞬间马上取消对话。

特技

锻造特技	
名称	效果
Steel Smithing	玩家获得锻造钢铁（Steel）护甲和武器的能力，对这类物品强化效果提高一倍。
Arcane Blacksmith	玩家获得强化魔法护甲和武器的能力
Elven Smithing	玩家获得锻造精灵工艺（Elven）护甲和武器的能力，对这类物品强化效果提高一倍。
Advanced Armors	玩家获得锻造鳞甲（Scaled）和板甲（Steel Plate）的能力，对这类物品强化效果提高一倍。
Glass Smithing	玩家获得锻造石质（Glass）护甲和武器的能力，对这类物品强化效果提高一倍。
Dwarven Smithing	玩家获得锻造矮人工艺（Dwarven）护甲和武器的能力，对这类物品强化效果提高一倍。
Orcish Smithing	玩家获得锻造兽人工艺（Orcish）护甲和武器的能力，对这类物品强化效果提高一倍。
Ebony Smithing	玩家获得锻造黑檀木工艺（Ebony）护甲和武器的能力，对这类物品强化效果提高一倍。
Daedric Smithing	玩家获得锻造魔鬼工艺（Daedric）护甲和武器的能力，对这类物品强化效果提高一倍。
Dragon Armor	玩家获得锻造龙鳞护甲（Dragon Armor）的能力，对这类物品强化效果提高一倍。

重甲特技	
名称	效果
Juggernaut	提高玩家穿戴重甲的 20%/40%/60%/80%/100% 护甲值。
Fists of Steel	穿戴重甲手套时使用拳击，手套防护值作为额外伤害值增添到攻击伤害中。
Well Fitted	在玩家四个装备部位都穿戴重甲时提高 25% 护甲值。
Cushioned	在玩家四个装备部位都穿戴重甲时降低一半坠落伤害。
Tower of Strength	在玩家四个装备部位都穿戴重甲时降低 50% 失衡时间。
Conditioning	玩家无视身上穿戴重甲的重量，而且它们不会再降低玩家的移动速度。
Matching Set	穿戴一整套同系列重甲时提高 25% 护甲值。
Reflect Blows	在玩家四个装备部位都穿戴重甲时有 10% 几率反弹敌人的近战伤害。

格挡特技	
名称	效果
Shield Wall	提高格挡效果 20%/40%/60%/80%/100%。
Deflect Arrows	举盾时，击中盾牌的弓箭不会造成任何伤害。
Power Bash	玩家获得盾牌猛击能力。
Quick Reflexes	举盾时，敌人使用猛力攻击会让时间流动减缓，玩家不受影响。
Deadly Bash	盾击造成五倍伤害。
Elemental Protection	举盾时，受到的燃烧、寒冷和电击伤害降低 50%。
Block Runner	举盾时，玩家仍然能以正常速度移动。
Disarming Bash	使用盾牌猛击时有机会将敌人缴械。
Shield Charge	举盾时，使用奔跑可以撞倒路上碰到的敌人。

双手武器特技	
名称	效果
Barbarian	双手武器造成的伤害提高 20%/40%/60%/80%/100%。
Champion's Stance	使用双手武器发动猛力攻击时消耗的耐力降低 25%。
Deep Wounds	使用双手剑攻击时致命一击率提高 10%/15%/20%
Limbsplitter	使用双手斧攻击时造成流血伤害，共三级，伤害取决于特技等级和双手斧伤害值。
Skullcrusher	使用双手锤攻击时无视敌人 25% 护甲值。
Devastating Blow	不移动时使用猛力攻击的伤害提高 25%，有一定几率发动终结技。
Great Critical Charge	玩家获得奔跑时使用猛力攻击的能力，这种猛力攻击的暴击伤害比正常暴击高一倍。
Sweep	玩家获得横移时使用猛力攻击变为横扫攻击的能力，可以一次攻击面前的所有敌人。
Warmaster	后退时使用猛力攻击有 25% 几率击晕敌人。

单手武器特技	
名称	效果
Armsman	单手武器造成的伤害提高 20%/40%/60%/80%/100%。
Fighting Stance	使用单手武器发动猛力攻击时消耗的耐力降低 25%。
Bladesman	使用单手剑攻击时致命一击率提高 10%/15%/20%
Bone Breaker	使用单手锤攻击时无视敌人 25%/50%/75% 护甲值。
Hack And Slash	使用单手斧攻击时造成流血伤害，共三级，伤害取决于特技等级和双手斧伤害值。
Dual Flurry	双持单手武器时攻击速度提高 20%/35%。
Critical Charge	玩家获得奔跑时使用猛力攻击的能力，这种猛力攻击的暴击伤害比正常暴击高一倍。
Savage Strike	不移动时使用猛力攻击的伤害提高 25%，有一定几率发动终结技。
Dual Savagery	双持武器猛力攻击的伤害提高 50%。
Paralyzing Strike	后退时使用猛力攻击有 25% 几率击晕敌人。

弓箭特技	
名称	效果
Overdraw	弓箭造成的伤害提高 20%/40%/60%/80%/100%。
Critical Shot	弓箭的暴击有 10%/15%/20% 几率在暴击伤害基础上获得额外的伤害加成。
Eagle Eye	拉弓时用左手键能够缩放视野。
Steady Hand	缩放视野时时间流动减缓 25%/50%。
Hunter's Discipline	在敌人尸体上获得的箭数量提高一倍。
Power Shot	弓箭造成的伤害硬直时间延长，最高可达 50%。
Ranger	拉弓时，玩家仍然能以正常速度移动。
Quick Shot	拉弓速度提高 30%。
Bullseye	弓箭伤害有 15% 几率让敌人昏迷 10 秒。

轻甲特技	
名称	效果
Agile Defender	提高玩家穿戴轻甲的 20%/40%/60%/80%/100% 护甲值。
Custom Fit	在玩家四个装备部位都穿戴轻甲时提高 25% 护甲值。
Unhindered	玩家无视身上穿戴重甲的重量，而且它们不会再降低玩家的移动速度。
Wind Walker	在玩家四个装备部位都穿戴轻甲时耐力恢复速度提高 50%。
Matching Set	穿戴一整套同系列轻甲时提高 25% 护甲值。
Deft Movement	在玩家四个装备部位穿戴轻甲时有 10% 几率无视敌人的近战伤害。

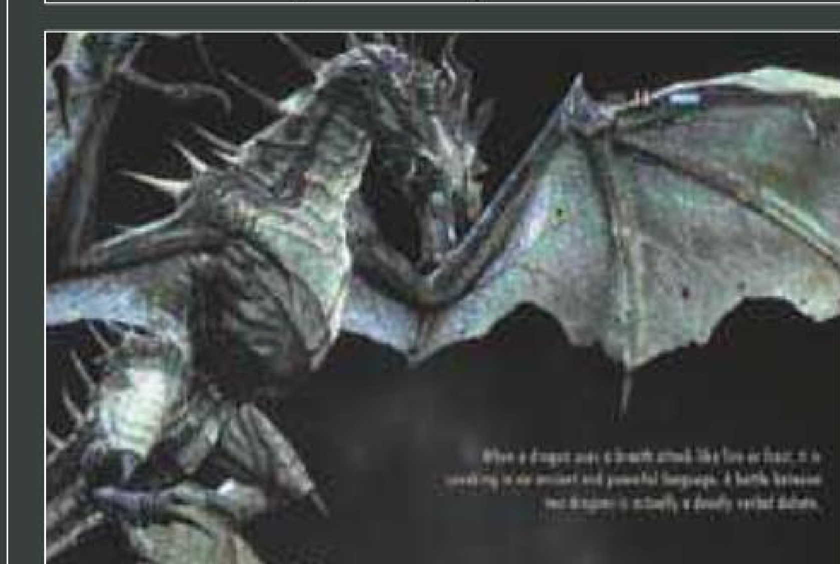
潜行特技	
名称	效果
Stealth	潜行效果提高 20%/25%/30%/35%/40%。
Backstab	使用单手武器发动潜行偷袭造成六倍伤害。
Muffled Movement	穿戴护甲潜行发出的噪音降低 50%。
Deadly Aim	使用弓箭发动潜行偷袭造成三倍伤害。
Light Foot	玩家不会触发踩上的陷阱。
Assassin's Blade	使用匕首发动潜行偷袭造成十五倍伤害。
Silent Roll	潜行状态下使用奔跑会变成无声的翻滚。
Silence	玩家能够无声步行与奔跑。
Shadow Warrior	战斗中进入潜行状态会让远处的敌人无法察觉玩家所在之处。

开锁特技	
名称	效果
Novice Locks	Novice 级的锁更容易打开。
Apprentice Locks	Apprentice 级的锁更容易打开。
Quick Hands	能够不被别人察觉地开锁。
Wax Key	自动复制开过的锁所对应的钥匙，前提是该锁有对应的钥匙。
Adept Locks	Adept 级的锁更容易打开。
Golden Touch	在宝箱中能够找到更多金币。
Treasure Hunter	有 50% 几率找到优质的物品。
Expert Locks	Expert 级的锁更容易打开。
Locksmith	在开锁时，撬锁器一开始的角度便非常接近能够打开锁的角度。
Unbreakable	永远不会撬坏锁。
Master Locks	Master 级的锁更容易打开。

偷窃特技	
名称	效果
Light Fingers	能够偷窃物品的重量和价值范围提高 20%/40%/60%/80%/100%。
Night Thief	目标睡着时偷窃成功率提高 25%。
Cutpurse	偷窃金钱难度降低 50%。
Poisoned	能够在敌人口袋中偷偷下毒。
Extra Pockets	负重上限提高 100。
Keymaster	偷窃钥匙必定成功。
Misdirecion	能够偷窃别人身上装备的武器。
Perfect Touch	能够偷窃别人身上装备的护甲和饰品。

口才特技	
名称	效果
Haggling	购物时降低买入价格 10%/15%/20%/25%/30%，提高售卖获利 10%/15%/20%/25%/30%.
Allure	和异性进行交易时获得 10% 额外优势。
Bribery	能够贿赂守卫来无视玩家的犯罪行为。
Merchant	能够把任何类型的物品卖给任何商人，就算对方并不经营相关物品的买卖业务。
Persuasion	说服难度降低 30%。
Intimidation	恐吓的收益提高一倍。
Investor	玩家能够用 500 金币投资商铺，永远提高店主的金币持有量。
Fence	能够在任何玩家投资过的商铺销赃。
Master Trader	全世界的商人金币持有量提高 1000。

炼金特技	
名称	效果
Alchemist	玩家制作的药水和毒药效果提高 20%/40%/60%/80%/100%。
Physician	玩家制作的药水回复体力、魔力和耐力的效果提高 25%。
Benefactoor	玩家制作的药水产生的增益效果提高 25%。
Poisoner	玩家制作的毒药效果提高 25%。
Experimenter	在吃下药材后玩家可以发现其第二种 / 第三种 / 第四种特性。
Concentrated Poison	玩家制作的毒药涂上武器后可生效次数提高一倍。
Green Thumb	能够在采集药材时获得双倍收获。
Snakeblood	玩家对毒药的抗性提高 50%。
Purity	制作药水不会出现负面效果，制作毒药不会出现正面效果。





免费房产 BUG（3） 迅速转头打开柜子，如果在钱被扣除之前将柜子打开并将所有金币放进柜子内，可以发现我们不仅可以取得房屋的钥匙，而且柜子内的钱没有被扣除分毫，取回钱后到 Whiterun 内的 Breezehome 参观你的新房子吧！

幻术特技	
名称	效果
Novice Illusion	所有 Novice 级幻术魔力消耗减半。
Animage	提高幻术能够影响的动物等级上限 8 级，基本等级上限由法术本身决定。
Illusion Dual Casting	双手使用同一个幻术系魔法时效果更强。
Apprentice Illusion	所有 Apprentice 级幻术魔力消耗减半。
Hypnotic Gaze	提高 Calm 类幻术能够影响的对象等级上限 8 级，基本等级上限由法术本身决定。
Kindred Mage	提高幻术能够影响的对象等级上限 10 级，基本等级上限由法术本身决定。
Adept Illusion	所有 Adept 级幻术魔力消耗减半。
Aspect of Terror	提高 Fear 类幻术能够影响的对象等级上限 10 级，基本等级上限由法术本身决定。
Quiet Casting	能够默发五个学派的任何法术，部分法术施法时不会打破潜行效果。
Rage	提高 Frenzy 类幻术能够影响的对象等级上限 12 级，基本等级上限由法术本身决定。
Expert Illusion	所有 Expert 级幻术魔力消耗减半。
Master of The Mind	幻术能够对亡灵（Undead）、魔鬼（Daedra）和魔偶（Automations）生效。
Master Illusion	所有 Master 级幻术魔力消耗减半。

咒术特技	
名称	效果
Novice Conjuration	所有 Novice 级咒术魔力消耗减半。
Mystic Binding	召唤出的魔化武器（Bound Weapons）杀伤力提高 50%。
Conjuration Dual Casting	双手使用同一个咒术系魔法时效果更强。
Apprentice Conjuration	所有 Apprentice 级咒术魔力消耗减半。
Summoner	召唤亡灵（Undead）和魔像（Atromancy）时的距离提高一倍 / 两倍。
Soul Stealer	召唤出的魔化武器能够对敌人产生吸取灵魂（Soul Trap）效果。
Atromancy	召唤的魔像存在时间提高一倍。
Necromancy	召唤的亡灵存在时间延长。
Adept Conjuration	所有 Adept 级咒术魔力消耗减半。
Oblivion Binding	召唤出的魔化武器能够驱散召唤生物。
Dark Souls	召唤的亡灵体力值提高 100 点。
Expert Conjuration	所有 Expert 级咒术魔力消耗减半。
Elemental Potency	召唤的魔像攻击力提高 50%。
Master Conjuration	所有 Master 级咒术魔力消耗减半。
Twin Souls	玩家能够同时召唤出两个召唤生物。

转化特技	
名称	效果
Novice Alteration	所有 Novice 级转化法术魔力消耗减半。
Alteration Dual Casting	双手使用同一个转化系魔法时效果更强。
Apprentice Alteration	所有 Apprentice 级转化法术魔力消耗减半。
Mage Armor	Protection 类法术在玩家没有穿护甲时效果加强 1 倍 /1.5 倍 /2 倍。
Magic Resistance	玩家受到的法术伤害降低 10%/20%/30%。
Adept Alteration	所有 Adept 级转化法术魔力消耗减半。
Stability	所有转化系魔法持续时间延长 50%。
Expert Alteration	所有 Expert 级转化法术魔力消耗减半。
Atronach	任何击中玩家的法术都可以令玩家获得释放该法术所需魔力值的 30%。
Master Alteration	所有 Master 级转化法术魔力消耗减半。

毁灭特技	
名称	效果
Novice Destruction	所有 Novice 级毁灭法术魔力消耗减半。
Destruction Dual Casting	双手使用同一个毁灭系魔法时效果更强。
Apprentice Destruction	所有 Apprentice 级毁灭法术魔力消耗减半。
Augmented Flames	Fire 类法术伤害提高 25%/50%。
Augmented Frost	Frost 类法术伤害提高 25%/50%。
Augmented Shock	Shock 类法术伤害提高 25%/50%。
Impact	双手使用同一个毁灭系魔法时，大部分法术可以击晕敌人。
Rune Master	Rune 类法术陷阱设置距离提高至五倍。
Adept Destruction	所有 Adept 级毁灭法术魔力消耗减半。
Intense Flames	Fire 类法术能让体力值低于 20% 的敌人陷入恐惧。
Deep Freeze	Frost 类法术能让体力值低于 20% 的敌人冻结。
Disintegrate	Shock 类法术能让体力值低于 20% 的敌人直接气化。
Expert Destruction	所有 Expert 级毁灭法术魔力消耗减半。
Master Destruction	所有 Master 级毁灭法术魔力消耗减半。

恢复特技	
名称	效果
Novice Restoration	所有 Novice 级恢复法术魔力消耗减半。
Regeneration	Healing 类法术治疗效果提高 50%。
Restoration Dual Casting	双手使用同一个恢复系魔法时效果更强。
Apprentice Restoration	所有 Apprentice 级恢复法术魔力消耗减半。
Recovery	魔力恢复速度提高 25%/50%。
Respite	Heal 类法术会同时恢复耐力。
Adept Restoration	所有 Adept 级恢复法术魔力消耗减半。
Ward Absorb	在 Ward 类法术已经生效时，玩家遭到敌人法术攻击会恢复魔力值。
Necromage	所有法术对亡灵（Undead）效果更强。
Expert Restoration	所有 Expert 级恢复法术魔力消耗减半。
Avoid Death	每天一次，在玩家生命值降至 10% 以下时会自动获得 250 点额外体力值。
Master Restoration	所有 Master 级恢复法术魔力消耗减半。

附魔特技	
名称	效果
Enchanter	附魔效果提高 20%/40%/60%/80%/100%，效果不会回溯到提升特技等级前附魔的物品上。
Soul Squeezer	充能（Recharge）附魔物品时灵魂宝石（Soul Gem）会提供额外 250 点能量。
Fire Enchanter	任何 Fire 类附魔效果提高 25%。
Frost Enchanter	任何 Frost 类附魔效果提高 25%。
Soul Siphon	杀死非人型生物时能够吸取他们 5% 的灵魂力量（Soul Capacity），补充到附魔武器中。
Insightful Enchanter	任何提升技能等级类护甲附魔效果提高 25%。
Storm Enchanter	任何 Shock 类附魔效果提高 25%。
Coprus Enchanter	任何恢复体力、魔力和耐力类护甲附魔效果提高 25%。
Extra Effect	玩家能够在同一件物品上附魔两次。

立石 *Standing Stones*



玩家在游戏初期前往 Riverwood 时便会遇到三块立石，随行的 NPC 还会向玩家介绍立石的一些历史。在游戏中共有十三座立石，分布在天际省的广阔大地上，玩家在接近立石并启动后便可以获得立石的祝福，效果各有不同，不过一旦启动便会永远对玩家生效，直到玩家启动另一块立石，原有的立石祝福便会被覆盖，即玩家角色身上只能存在一个立石祝福。立石系统可以看成是前作星座系统的一个演变，每一座立石上都蚀刻着一个星座图案，另外值得一提的是立石有部分效果会和某些特技重合，想要打造出一个强大角色，玩家们一定要把立石的效果也考虑进去。

立石列表		
名称	地点	祝福效果
战士之石（The Warrior Stone）	Falkreath Hold 的 Guardian Stones 处	Combat 技能升级速度快 20%
盗贼之石（The Thief Stone）	Falkreath Hold 的 Guardian Stones 处	Stealth 技能升级速度快 20%
法师之石（The Mage Stone）	Falkreath Hold 的 Guardian Stones 处	Magic 技能升级速度快 20%
情人之石（The Lover Stone）	The Reach	所有技能升级速度快 15%
学徒之石（The Apprentice Stone）	Hjaalmarch Hold	恢复魔力值的速度和受到的法术伤害都提高一倍
侍灵之石（The Atronach Stone）	Eastmarch Hold	提高 50 点魔力值上限，吸收 50% 法术伤害，但魔力值恢复速度降低 50%
淑女之石（The Lady Stone）	Falkreath Hold	体力值与耐力值恢复速度提高 25%
帝王之石（The Lord Stone）	The Pale	获得 50 点物理伤害减免，所受到的法术伤害降低 25%
通灵之石（The Ritual Stone）	Whiterun Hold	玩家获得复活身边尸体帮助作战的能力，一天一次
盘蛇之石（The Serpent Stone）	Winterhold Hold	玩家获得令一个敌人麻痹 5 秒并受到 25 点伤害的能力，一天一次
暗影之石（The Shadow Stone）	The Rift	玩家获得能立刻隐形 60 秒的能力，一天一次
骏马之石（The Steed Stone）	Haafingar Hold	玩家负重上限提高 100 点，而且护甲不再影响玩家移动速度
高塔之石（The Tower Stone）	Winterhold Hold	玩家获得立刻打开一个专家级（Expert Level）或更低等级锁的能力，一天一次

全技能满级 BUG（1） 在主线流程 Elder Knowledge 期间，可以开启神器任务 Discerning the Transmundane，在完成任务后获得一次性将任意一系特技都增加 5 点的神级书籍 Oghma Infinium，这时千万不要阅读以免书籍一去不复返。要使用这个 BUG，首先要在自己购买的房屋中添置一个书架。

龙吼术 Shout

龙吼术是本作当中新出现的独特系统，其来源是诺德人的传统信仰，他们认为自己是天空之子，能够震动空气的声音便代表着他们的内在力量。这让多数诺德人都掌握了名为战吼（Battle Cry）的能力，任何听到他们高分贝怒吼的敌人都会陷入无可抑制的恐惧中。但比起诺德人传说中的魔法技艺“声之道”（The Way of The Voice），战吼只是一种非常浅显的能力，掌握了声音奥秘的高手能够使用龙语单词（Dragon Word）来发动龙吼术，这种能力产生的效果已经超越了单纯的声音传播范畴，既可以创造出闪电雷鸣，也能够让人瞬间快速地移动。这并非一般人能随便掌握的技巧，必须经过长年累月地钻研声之道后才能一窥门槛。但在传说中，拥有龙之血统的龙脉者能够如同呼吸般轻易地掌握龙吼术，还能够在夺取龙魂后不断地强化这门技艺，获得更多的力量。

在游戏当中，玩家扮演的就是这么一位龙脉者，进行主线任务的过程中，玩家会逐渐掌握到龙语单词，并且屠戮巨龙来夺取它们的灵魂，有了这两者，玩家便可以解锁龙吼术，使用其力量。龙吼术的操作已经在上文给出，这里将详细解释一下龙吼术的系统。龙吼术在游戏中的作用非常宽泛，因为其功能也各不相同，总体来说，功能性大于杀伤性，一来是因为相当一部分龙吼术根本没有攻击力，二来是因为龙吼术使用后需要等待冷却，无法像是法术般地只要有魔力就可以持续使用。龙吼术分为三个等级，第一个等级只使用一个龙语单词，二级为两个，三级为三个，高级的龙吼术不但效果更为强大，有某些龙吼术还有只在使用三个单词的情况下才能正常发挥作用。不过使用越高级的龙吼术，冷却时间越长，玩家可以因应不同的情况来选择发动哪个等级的龙吼术。

下表将列出每个龙吼术的作用，希望能够对玩家攻关有所帮助。

龙吼术列表

名称	效果
Animal Allegiance	命令一只野生动物协助玩家战斗，持续 30 秒 /45 秒 /60 秒，动物等级不能超过 20 级，作用范围随着龙吼术等级而扩大。
Aura Whisper	探测玩家附近的生物和亡灵，可以穿透墙壁，持续 10 秒 /20 秒 /30 秒，这一个龙吼术不会发出噪音破坏潜行。
Become Ethereal	玩家变得刀枪不入，但也无法发动攻击和施法，魔力和耐力停止恢复，持续 8 秒 /13 秒 /18 秒。
Call Dragon	召唤巨龙 Odahviing 协助战斗，只能在开阔地带使用，而且必须使用三个单词才能生效。
Call Of Valor	召唤英灵协助战斗，持续一分钟，龙吼术等级越高英灵越强，但三个英灵各有专精战斗领域。
Clear Skies	驱除任何天气效果，让天空放晴，对于毒气和雾气同样有效，持续 25 秒 /40 秒 /60 秒。
Disarm	缴械最高 12 级 /20 级 /30 级的敌人。游戏中某些敌人无法被缴械。
Dismaying Shout	使最高 7 级 /15 级 /24 级的敌人因为恐惧而逃跑。
Dragonrend	强迫巨龙放弃飞行落到地面，持续 15 秒 /18 秒 /22 秒。
Elemental Fury	15 秒内提高攻击速度为 1.3 倍 /1.5 倍 /1.7 倍。
Fire Breath	吐出龙息，对敌人造成 50 点 /70 点 /90 点火焰伤害，并燃烧敌人。
Frost Breath	吐出龙息，对敌人造成每秒 10 点 /14 点 /18 点寒冷伤害，并减速 5 秒。
Ice Form	冻住敌人 15 秒 /30 秒 /60 秒，并每秒受到 2 点寒冷伤害。
Kyne's Peace	消除小范围 / 中等范围 / 大范围内野生动物的敌意，最高 20 级，持续 60 秒 /120 秒 /180 秒。
Marked for Death	降低敌人的护甲 25 点 /50 点 /75 点，并每秒损失 1 点 /2 点 /3 点体力值，持续 60 秒。
Slow Time	时间流动减缓 70%/80%/90%，持续 8 秒 /12 秒 /16 秒。
Storm Call	召唤雷霆风暴，降下的闪电会无差别攻击任何东西，持续 60 秒 /120 秒 /180 秒。
Throw Voice	投掷声音，让其在玩家选定的地方响起，吸引敌人的注意力，等级越高冷却时间越短。
Unrelenting Force	用轻度 / 中等 / 强大的力量推撞敌人，并造成 2 点 /5 点 /10 点伤害。
Whirlwind Sprint	瞬间以音速向前冲刺一段距离，等级越高冲刺距离越长。

锻造与强化 Smithing & Improve



锻造系统的基本使用方式是在铁砧处开启界面，用各种金属锭制造出武器或护甲。在没有足够的铁匠技能和特技支持的情况下，玩家能够锻造的物品非常有限，而且品质也并不高，不过锻造过程本身便可以提高锻造技能，再配合用磨轮和工作台去强化武器与护甲，玩家可以很快地提升技能等级，不过前提是拥有足够的金属锭。获取金属锭的方式有挖矿和直接从铁匠处购买，前者需要花时间跑去矿洞挖，而后者则相当消耗金钱。卖掉自己制作的物品可以一定程度上减缓练锻造技能时的金钱消耗，还能够顺便提高口才技能。

强化是用金属锭强化物品本身的性能，和锻造一样，强化某种程度上也需要锻造特技去支持，不过只要武器没有附魔，玩家角色就算没有任何特技支持也能够对武器和护甲进行强化，但是效果非常低，而在有特技支持后，玩家强化某一种材质的武器和装备时，效果会提高一倍，但实际上这个提高一倍的效果仍然需要锻造技能达到某个等级后才能触发。举一个具体例子：当一个没有任何锻造技能种族加成的玩家角色决定开始练锻造技能时，头一件事情就是把原本只有 15 的锻造技能等级提升到 20，然后点出“Steel Smithing”特技，这时玩家角色能够锻造钢铁（Steel）材质的武器和护甲，但在强化这一类材质的物品时会发现自己对物品的强化品质仍然是“Fine”，无法将强化效果提高一倍变成“Superior”品质，这是因为就算在有特技的情况下，玩家仍然要将锻造技能练至 22 级才能够将物品强化至“Superior”品质。那么特技的意义何在？实际上特技是降低了玩家强化出“Superior”物品所需的锻造技能等级，在没有特技的情况下，玩家需要达到 31 级锻造技能才可以把物品强化至“Superior”品质。关于有特技和没特技情况下强化物品所需的锻造技能等级请看下表。需要注意的是，锻造技能的等级上限是 100，但玩家可以通过装备和药物等手段来将锻造技能等级暂时提高到 100 以上，也就是说在没有任何特技支持的情况下，玩家还是可以强化出“Legendary”品质的武器和防具，不过因为在锻造技能超过了强化所需技能等级的情况下，每超过 1 级便会提升 0.2 左右的胸甲护甲值和 0.1 的其他位置护甲值，还有 0.1 的武器伤害值，所以实际上有特技的玩家强化出来的物品属性都会高出无特技玩家接近一倍，如何取舍就由玩家自己决定了。

强化物品等级与锻造等级关系表

品质	所需技能（无特技 / 有特技）	效果（胸甲 / 其他部位与武器）
Fine	1/1	+2/+1
Superior	31/22	+6/+3
Exquisite	65/40	+10/+5
Flawless	100/57	+13/+7
Epic	150/74	+17/+8
Legendary	196/91	+20/+10

炼金 ALchemy

炼金需要用到炼金实验室（ALchemy Lab），但在游戏中实际看起来就是一张有着烧瓶和炼成阵的圆桌。和一般游戏的炼金有点不一样，就算没有配方，只要有材料，玩家就可以照样炼金，选择两样以上的材料混合就可以尝试着制作药水（Potion），要是材料互相性质不合，就会失败，靠运气也可能瞎蒙出一种药水配方来。但实际上最有效的学习炼金方式有两个，一个是去商人处购买配方，然后按照配方寻找材料配置药物，而另外一个方法，则是学习神农氏般地一味味尝试手中的药材，每一种药材都有四种效果，一开始



全技能满级 BUG（2） 之后重复以下步骤：1. 打开书架；2. 打开身上物品的 Books 一栏阅读，将光标移动到要提升的该系特技上；3. 按一下确定键，然后马上按一下取消键（必须只按一下，否则书会消失），然后按放置键（PS3 版为□键，360 版为 X 键）将书放置在书架内。



全部都被标为未知（Unknow），在吃下药材后，玩家会发现其第一种特性。在发现特性后，将有相同特性的两到三种材料混合在一起便可以成功地制作出药水。在这个过程中，如果有两种材料的第二、第三或第四种特性重合，便会被发现，也会影响到制作出来的药水效果。通过不断地调配，玩家最终会搞清楚各种药材的所有特性，选择特性高度重合的药材便可以制作出效果极其强大的药水，比起商人手中售价昂贵的药水，这些玩家亲手制作的药水效果会强得多。

在玩家拥有炼金技能特技“Experimenter”的情况下，甚至可以靠着吃一次材料便完全搞清楚四种特性，但要达到这种效果需要足足三个技能点，个人并不推荐。炼金与锻造不同之处在于一开始便没有任何限制，整个炼金特技星座图中没有任何特技是用于开启制作某一种药水的能力，只会影响制作出药水的效果。

炼金的材料分布在天际省的广阔大地上，植物和昆虫是非常主要的药材来源，但许多来自于野生动物和怪物身上的材料也可以制造出效果良好的药水，玩家记得在游戏过程中大量收集，毕竟这些药材的重量一般都非常轻。最后，玩家们请记得，炼金除了制作药水外，也能够制作毒药（Poison），那些喜欢走刺杀路线的玩家也可以多多尝试炼制出效果强烈的毒药来帮助自己对抗那些皮粗肉厚的敌人。

附魔 *Enchanting*

类似于其他奇幻游戏中的设定，附魔的作用在于赋予物品超越其物理层面的额外效果，例如让武器能够造成法术伤害，为护甲附加上额外的法术抗性等。和炼金类似，附魔的技能星座图中几乎没有任何特技是用于增加某项附魔能力的，但最终特技“Extra Effect”是例外，这个特技会让玩家能够把两个附魔效果添加在同一个物品上，完全强化了附魔的性质，想要追求一身强大附魔效果的玩家可以试试挑战这条技能树，而一般玩家甚至可以完全不在附魔的特技星座图上投入任何特技点，也能够享受附魔带来的好处。

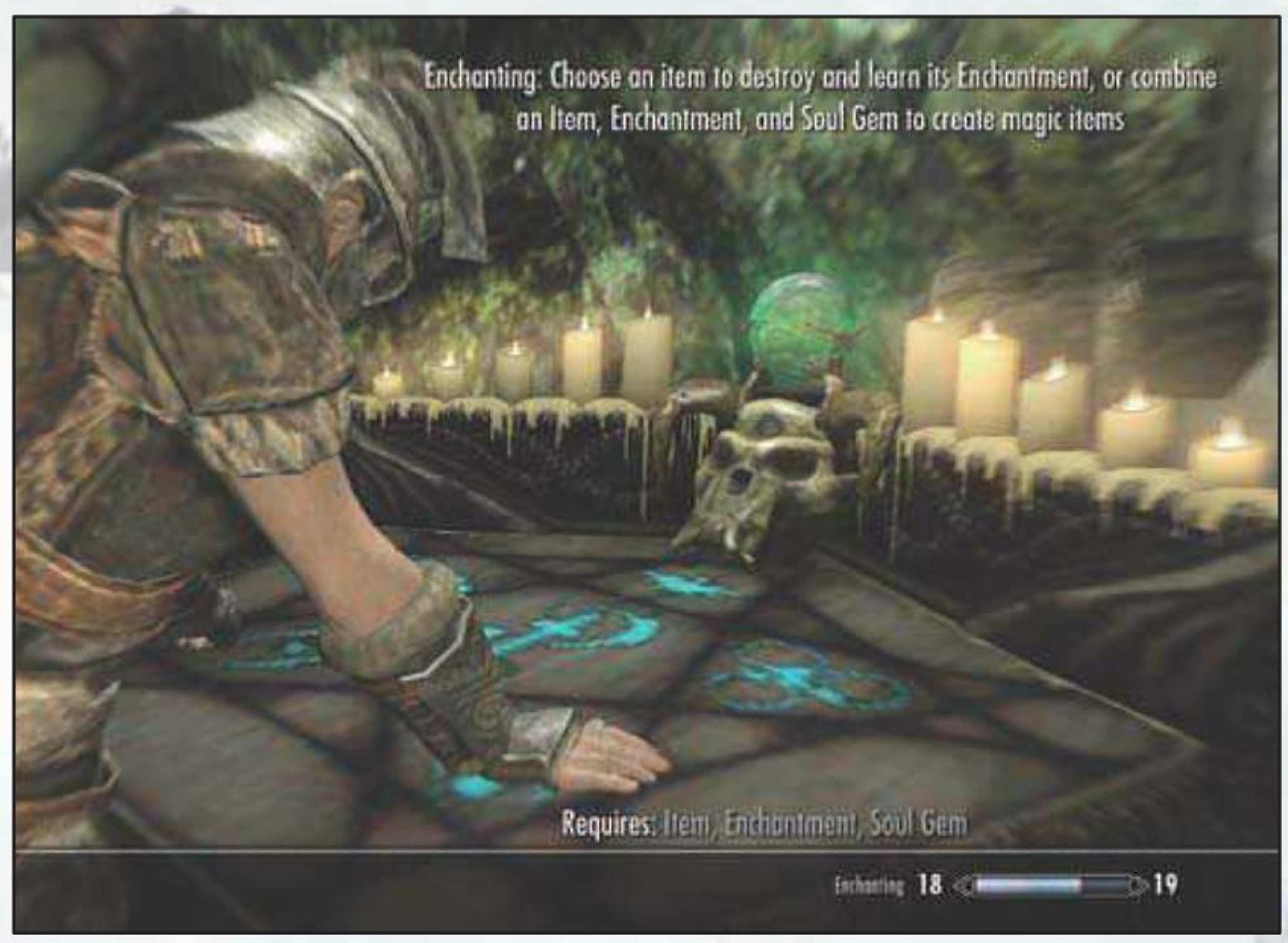
附魔需要三样基本物品：附魔对象（Item）、附魔效果（Enchantment）和灵魂宝石（Soul Gem）。附魔对象指的是还没有经过附魔，并且是可以附魔的物品，一般包括武器、护甲和饰品。附魔效果来源于那些原本就有附魔的物品，将它们分解后，物品本体会遭到摧毁，而附魔效果则会被残留下来。灵魂宝石则是指玩家在游戏过程中可以拾取到的，封存着灵魂力量的宝石，获取途径分为购买、填充和拾取，填充满了的灵魂宝石价格颇高，玩家如果不是腰缠万贯，并不推荐用这种方式获得灵魂宝石，而拾取宝石的地方比较多，但总地来说比较低效，而且往往无法重复获得，剩下来比较方便又充满性价比的方式就是填充了。

填充灵魂宝石首先需要一枚空的灵魂宝石，灵魂宝石本身是消耗品，空的灵魂宝石只能通过购买或拾取获得。接着是吸取灵魂所用的魔法“Soul Trap”，属于咒术系（Conjuration），需要玩家的咒术技能达到25级后才能够习得，如果玩家不想要去学习这个魔法，使用带有“Soul Trap”效果的附魔武器也可以达到相同的效果。最后当然还需要一个吸魂的对象，这里需要提醒的是，除了黑色灵魂宝石（Black Soul Gem），一般的灵魂宝石是无法承载人型生物灵魂的，玩家选择吸魂对象应该以野生动物和怪物为主。

有了三种填充灵魂宝石的条件后，玩家便可以开始填充灵魂宝石了，首先要做的就是向敌人释放“Soul Trap”法术，或者用有这种附魔的武器攻击敌人，此时敌人会进入特殊的状态，身体外围泛起不祥的紫光，在光芒消失前杀死敌人就可以夺取对方的灵魂。在夺取灵魂后，游戏系统会自动选择最适合这种灵魂的空灵魂宝石存放，不同种类和等级的敌人灵魂的尺寸并不一样，越强大的敌人灵魂尺寸也越大，玩家最好在身上随时准备着大量尺寸不一的灵魂宝石，因为一旦敌人的灵魂无法找到最适合其尺寸的灵魂宝石，就会被自动存进目前玩家身上尺寸最大的灵魂宝石中，如果灵魂的尺寸大于宝石，多出来的灵魂力量（Soul Capacity）便会损失掉，而如果是倒过来，灵魂宝石的尺寸大于灵魂的尺寸，则多出来的空间会被浪费掉，因为一个灵魂宝石只能存进一个灵魂，被充满的灵魂宝石，内里灵魂力量的上限取决于宝石的尺寸，下限则取决于灵魂的尺寸。下表会列出所有灵魂宝石的尺寸、容量与其能够容纳的灵魂尺寸上限，其中容量数值是以宝石充进了一个最为符合其尺寸的灵魂为准。

灵魂宝石尺寸、容量与容量上限

名称	容量	容量上限
Petty Soul Gem	250	4级或以下非人型生物灵魂
Lesser Soul Gem	500	16级或以下非人型生物灵魂
Common Soul Gem	1000	28级或以下非人型生物灵魂
Greater Soul Gem	2000	38级或以下非人型生物灵魂
Grand Soul Gem	3000	任何非人型生物灵魂
Black Soul Gem	3000	任何人型生物灵魂



有了合适的灵魂宝石，加上物品和附魔效果，玩家便可以在附魔祭坛上开始附魔。在附魔界面中，玩家只要选择一样附魔物品，一种附魔效果和一枚灵魂宝石，就可以将附魔效果添加在物品上。附魔武器和附魔护甲的过程会有些不同，下面将详细解说。

附魔武器

附魔武器的三个要素中，武器本身只作为载体，它的品质高低和类型不会影响附魔的过程，但某些附魔效果无法应用于武器之上；附魔效果决定了武器最终能够获得的法术效果，是附魔的最大主题；灵魂宝石则决定了附魔效果到底有多强大。每一把附魔武器都存在着“能量”（Charges）这一数值，也就是储藏在武器中的灵魂能量，每一次附魔武器攻击时都会消耗充能，一旦耗尽，则武器无法发挥附魔效果，直到再次充能为止。灵魂宝石的灵魂力量决定了武器附魔后的能量上限，具体的公式是“灵魂力量÷附魔消耗＝武器能量”。附魔中消耗灵魂力量的有几个方面，首先是固有强度（Inherent Strength），即附魔效果本身的强大程度，效果越强，消耗的灵魂力量越高；然后是选择强度（Selected Strength），在确认武器附魔后，附魔界面会出现一个拉动条来让玩家选择到底武器附着的法术效果有多强，选择效果越强，消耗的灵魂力量越多；最后还有角色本身的附魔技能高低，技能越高，消耗的灵魂力量便越少，同时还决定了玩家增强附魔法术效果的强度上限。

需要注意的是，附魔武器是并非是法术效果越强越好，毕竟越高的法术效果便意味着武器能量上限越低，消耗得越快，需要充能的次数也会相应变多。如果玩家手上灵魂宝石数量充足，不怕消耗便可以果断提高法术效果，而如果灵魂宝石并不充裕，在法术效果和能量间找到一个良好的平衡才是明智之举。



全技能满级 BUG（3） 这样玩家可以发现在等级提升的同时，书架上的书籍并没有消失，之后在书架取回 Oghma Infinium，选择 Do not read 将其放进包内，重复步骤 1 到 3 即可轻松将所有技能提升到 100 级，玩家等级也能达到上限 80 级。



附魔武器充能方法

在拥有一把消耗了能量的附魔武器前提下，进入物品（Items）界面，选中该武器，操作选项中会出现“Recharge”，按下相应按键后，在武器下方界面中选择适合的灵魂宝石便可以对附魔武器充能。注意的是如果灵魂宝石的灵魂力量超过了武器的能量上限就会被浪费掉，不会保存下来。

附魔护甲与饰品

附魔护甲和饰品和附魔武器非常类似，物品本身的质量不会对附魔效果有所影响，但不同部位的护甲和饰品并不适用于全部附魔效果，例如能够玩家在水中呼吸的“Waterbreathing”只能附魔在头盔上，而提高移动速度的“Muffle”则只能附魔在靴子上。和附魔武器不同，护甲和饰品附魔不存在能量值，玩家也不需要去选择附魔的强度高低，但角色本身的附魔技能高低和灵魂宝石的灵魂力量决定了附魔效果的高低，两者越高，附魔效果越强，所以附魔时如果想要获得最好的效果，就尽量提高附魔技能并选用灵魂力量最高的宝石吧。

龙脉者史诗第三章：英雄莫问出身

创建角色

本作的角色创建系统相当简单，玩家基本上只需要经过三个步骤就可以创建出一个符合自己标准的角色，第一步是选择种族，游戏中共有十个种族供玩家们选择。选定了种族后就是外貌设定，除了性别和体格外，还有脸部的细节和发型等选项供玩家调节，最后就是确定角色的名字。这个过程并非是游戏刚开始便能进行，而是要在序章进入到帝国军队将要处刑玩家的游戏角色，并询问姓名时才会开启。因为后两个步骤完全是体现玩家的个性，与角色属性无关，下面将重点介绍第一个也是最为重要的内容：种族的选择。

种族 Racial



种族对玩家角色影响包括了技能的起始等级，种族主动能力（Power）和种族被动能力（Abilities），下面先将放出每个种族的技能优势速查表，之后是对每个种族的主动能力和被动能力的详细解说，还附有起始魔法类型和推荐战斗风格。

种族技能优势速查表

种族	锻造	重甲	格挡	双手	单手	弓箭	轻甲	潜行	开锁	偷窃	口才	炼金	幻术	咒法	毁灭	恢复	转化	附魔
蜥蜴人	15	15	15	15	15	15	20	20	25	20	15	15	15	15	15	20	20	15
布列塔尼人	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	20	20	20	25	15	20	20	15
黑暗精灵	15	15	15	15	15	15	20	20	15	15	15	20	20	15	25	15	20	15
高等精灵	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	25	20	20	20	20	20
帝国人	15	20	20	15	20	15	15	15	15	15	15	15	15	15	20	25	15	20
虎人	15	15	15	15	20	20	15	25	20	20	15	20	15	15	15	15	15	15
诺德人	20	15	20	25	20	15	20	15	15	15	20	15	15	15	15	15	15	15
兽人	20	25	20	20	20	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	20
雷伽德人	20	15	20	15	25	20	15	15	15	15	15	15	15	15	20	15	20	15
木精灵	15	15	15	15	15	25	20	20	20	20	15	20	15	15	15	15	15	15

蜥蜴人（*Argonian*）

主动能力：Histskin，启动后玩家生命恢复速度快十倍，持续一分钟。

被动能力：50% 疾病抗性，水下呼吸。

起始魔法：Flames, Healing

战斗风格：盗贼（偏重防守与生存）

黑暗精灵（*Dark Elf*）

主动能力：Ancestor's Wrath，产生一团环绕身周的火焰，对附近的敌人造成 10 点伤害，持续一分钟。

被动能力：50% 火焰抗性。

起始魔法：Flames, Healing, Sparks

战斗风格：法师 / 盗贼（可两者混合，成为会隐形术的魔盗或潜行使用幻术的影法师）

布列塔尼人（*Breton*）

主动能力：Dragonskin，降低所受魔法伤害 50%，持续一分钟。

被动能力：25% 魔法抗性。

起始魔法：Flames, Healing, Conjure Familiar

战斗风格：法师（偏重防守与生存）

虎人（*Khajiit*）

主动能力：Night Eye，夜间视野强化，持续一分钟。

被动能力：拳击时可以用爪子造成四倍徒手伤害。

起始魔法：Flames, Healing

战斗风格：盗贼（偏重进攻）

帝国人（*Imperial*）

主动能力：Voice of the Emperor，消除附近人型生物的敌意，持续一分钟。

被动能力：在任何容器中获得的金币增加。

起始魔法：Flames, Healing

战斗风格：法师 / 战士（可两者混合，成为身披重甲治疗手段丰富的牧师或更偏重于物理伤害的圣骑士）

高等精灵（*High Elf*）

主动能力：Highborn，60 秒内每秒恢复魔力最大值的 25% 魔力。

被动能力：魔力值上限 +50。

起始魔法：Flames, Healing, Fury

战斗风格：法师（偏重进攻）

经商圣手 BUG 当玩家的 Speech 技能达到 70，并点出特技 Investor，用 500 金投资位于 Riverwood 的商人吧，48 小时后再看看他身上的金钱，可以发现他身上的所持金会达到惊人的 10750 金，这样一来他就能成为我们的倾销物品的好对象。

诺德人(Nord)

主动能力:Battle Cry,发出怒吼,让身边的敌人陷入恐惧,持续30秒。
被动能力:50% 寒冷抗性。
起始魔法:Flames, Healing
战斗风格:战士(偏重进攻)

兽人(Orc)

主动能力:Berserk,一分钟内受到所有伤害减半,近战攻击提高一倍。
被动能力:无。
起始魔法:Flames, Healing
战斗风格:战士(偏重防守与生存)

雷伽德人(Redguard)

主动能力:Adrenaline Rush,启动后玩家耐力恢复速度快十倍,持续一分钟。
被动能力:50% 毒抗性。
起始魔法:Flames, Healing
战斗风格:战士/法师(可两者混合,成为兼具物理与法术杀伤力的魔剑士,或专精于双持武器,成为攻击速度和杀伤力同样惊人的武器大师)

木精灵(Wood Elf)

主动能力:Command Animal,被选中的动物会在一分钟内暂时成为玩家的同伴,可以帮助战斗。
被动能力:50% 疾病与毒抗性。
起始魔法:Flames, Healing
战斗风格:盗贼(偏重远程攻击)

天际省漫游指南

明确目标,制定路线



游戏中所有的任务在按下 Start 键并于任务栏内选定任务按确定后,都可以追踪锁定任务的所在地,并且可以进行复数锁定追踪多个任务,但建议平常还是做一个任务就锁定一个任务,以免自己都搞混乱,在追踪所在地后就可以根据情况制定自己的前进路线。

千里眼,你值得拥有

相信有不少玩家在进行各种任务的时候或多或少都曾经碰到过找不到路的尴尬事,但其实在本作中有一个隐藏的自动导航系统,只是这个系统并非存在于系统中,而是一个需要学习的魔法。在游戏初期到达的第一个城镇 Riverwood 的杂货店内,在 Books 一栏中可以找到一本名为 Clairvoyance 的法术书,在学习后,在任务界面按 Start 键锁定某个任务,发动这个法术,地上会出一条蓝色的任务导向光线,不仅在野外可以使用,进入一些复杂的迷宫内同样可以照用不误,配合各种马车移动大法可以节省大量花费在路上的探索时间,虽然这个法术消耗法力槽比较快,但其实在使用一下就基本上可以知道我们前进的大概方向,没有必要一直长按持续使用,在有了千里眼之后就再也不用担心找不到路的问题了!



日行千里,天涯咫尺



由于天际省的面积实在是大得让人发指,游戏中提供了各种快捷的移动方式,只要曾经在地图上发现某个地点,在往后的游戏当中就可以在大地图中点击该图标快速到达该位置,为世界旅行提供了最简便的移动方式。另外,在游戏初期地图探索率低的情况下,可以花费一定金钱利用在各城镇门外的马车在邻近的城镇之间移动,这样也就免去了不少在野外的攀山涉水的麻烦。而喜欢野外探索的玩家不妨在 White 城外马房旁边的屋子里花费 1000 金购买马匹来代步。

征服还是被征服?



游戏的难度设定十分人性化,从低到高设定了 Novice、Apprentice、Adept、Expert、Master 等五个难度,并可以随便在游戏内更改,游戏开始后默认难度为 Adept,如果玩家在当前难度下战斗时遭遇到无法战胜的敌人,大可以按下 Start 键,在 System–Setting–Difficulty 中设定为最低难度,而由于游戏的等级设定本身就是依靠各种技能的熟练度以提升人物等级,调整难度只会减慢技能熟练度的提升从而变相使玩家获得的经验值减少,并不会影响敌人的掉落物品,但游戏中的练级方式多样,根本不需要拘泥于一两个敌人所提供的熟练度提升,如果玩家愿意甚至可以全程在最低难度下完成整个游戏,只是这样不仅等级提升较慢,而且可能会损失不少的游戏乐趣。

慎重分配你的特技点



正如前文所述,特技点数是有限的,那是因为角色在等级达到 50 级以后,升级的速度会变得非常非常缓慢,那我们不妨以 50 级作为一个分水岭,将 50 级假设成等级上限,那我们可支配的特技点数就有 49 点,而游戏中并没有"职业"这一个说法,玩家的战斗风格是基于这些特技点数所构成的,因此玩家在这 49 点内的分配必须谨慎选择,因为特技点一旦投入,可不存在洗点这个设定哦。



无限金钱 BUG(1) 骑马到达在 Winterhold 西南部的 Sightless pit,从 Sightless pit 左侧的山道走到 Sightless pit 的垂直方向上方可以发现一个祭坛,在祭坛上躺着一具白骨,白骨旁边有一个盾牌和一本紫色的书籍,注意只将盾牌捡起,这时白骨会复活,紫色书籍也会随之消失。

主线流程攻略

Unbound



1. 在巨龙来袭逃生时，沿指示一路前进会出现游戏的第一个分支，玩家可以选择跟随帝国军军官 Hadvor 或抵抗军的 Ralof 逃跑，这里的分支对往后的发展没有什么影响，而且流程大致相同，选择跟随任意一方即可，笔者在这里选择跟随 Ralof。

2. 与 Ralof 进入房屋内，他会为玩家松绑，这时就可以自由控制角色了，搜索地上的尸体，取得武器与装备，其后会出现两名帝国士兵，将他们杀死后搜索女军官身上的钥匙开门离开。

3. 跟随 Ralof 一路杀敌前进，在离开一个蜘蛛洞后，前方有一头熊阻挡去路，这里既可以选择按下左摇杆慢慢潜行过去，也可以直接跑到洞穴的出口，离开洞穴后即可完成这个任务。

Before The Storm



1. 首要目标是要到达村庄 Riverwood，这个村庄位置很好找，在前进一段路后可以在左侧看见一条河流，沿着河流往下游进发看见的建筑群就是 Riverwood 的所在地。

2. 在 Riverwood 与目的地的女性 Gerdur 交谈，对话后需要找 Whiterun 城的首领谈话。Whiterun 城与 Riverwood 相距不远，打开地图标记并跟随标记可以很容易找到这座巨大的城堡，来到 Whiterun 城正前方后往左侧走，在城堡的西侧可以进入，在进入前会遇到卫兵，与他对话可顺利进入城内。沿路来到城堡的顶部找到 Whiterun 城的首领，向他陈述巨龙袭击 Helgen 的事后完成任务。

Bleak Falls Barrow

1. 与 Whiterun 城首领一旁的的巫师 Farengar 交谈，他要求玩家寻找 Dragonstone，而目的地在就在先前我们到过的 Riverwood 旁的雪山顶部，由于游戏中在已经探索过的地点间可以进行快速移动，可以这时我们可以打开大地图，快速返回 Riverwood，登上一旁的雪山并进入 Bleak Falls Temple。

2. 在迷宫探索前进，来到一处紧锁的铁门前有一个小谜题，如果贸然拉动门前的把手会从墙壁射出毒箭，开启铁门的方法是将左侧的柱子雕像图案按“蛇－蛇－鱼”的顺序调整，之后再次拉动机关就可以将铁门打开。

3. 从旋转楼梯走到下层，攻击挡路的蜘蛛网后需要与一只大蜘蛛进行战斗，这只大蜘蛛的攻击力比较高，而且会使玩家中毒缓慢减少体力值，如果此时玩家等级较低会造成一定的威胁，建议装备盾牌迎战，在盾击使它硬直后再进行攻击是比较好的办法。战斗结束后将面前被蜘蛛网困住的人放下，但他并没有像承诺的一样将“好处”交给我们，追逐他到达一个地下墓室，这里会出现几个敌人，玩家可以选择把他杀掉，也可以让敌人代劳将他杀死，之后搜索他的尸体取得 Golden Claw。敌人出现的前方有一个带有钉刺的铁门，一旦踩到一旁地上的机关就会触发铁门，注意避开机关走到另一侧即可。



4. 沿路来到一扇圆形门前，这里要将门上三个圆环从外到内按“熊－飞蛾－猫头鹰”的顺序转动，最后在中央利用刚才从骗子身上取得的 Golden Claw 打开圆门，进入后在发光墙壁前学会游戏中第一个龙吼术 Unrelenting Force，但由于目前缺少龙魂，因此还不能使用这个。在习得法术后会在旁边的棺材内出现一具骷髅，这场战斗的难度不高，虽然骷髅的攻击频率较低但伤害较高，只要注意不要贪攻，边打边躲就能将其击倒，之后在它身上取得 Dragonstone，沿路离开将其送到巫师 Farengar 手上任务完成。



Dragon Rising

1. 从巫师 Farengar 旁的楼梯到达上层与首领交谈。

2. 向 Western Watchtower 进发，与 Irileth 会面后进入与巨龙的战斗。

3. 与巨龙战斗的难度要比想象中低很多，在战斗中并不需要紧跟着龙移动，否则只会被龙喷出的火焰削减大量的体力，在远处静观其变，待巨龙降落后与 NPC 一同上前攻击，很意外的是不到几下攻击就能将这条巨龙消灭。在消灭巨龙后玩家会自动吸收龙身上的龙魂，这时先前学习到的龙吼术 Unrelenting Force 就可以使用了，在往后的游戏中也有不少的龙吼术需要通过屠龙获得龙魂来解锁习得。

4. 回到 Whiterun 与首领对话可以完成这个任务，而且在离开时在宫殿入口还能获得游戏中随从 Lydia。

The Way of the Voice



1. 我们要找的人位于全天际省最高的雪山上，一处名为 High Hrothgar 的地方，要踏上这座雪山首先需要来到雪山山脚下的 Ivarstead，从 Whiterun 到 Ivarstead 的路程很远，建议沿环绕雪山的河流进发，在山脚翻越一座小山可以到达位于半山腰的 Ivarstead，到达 Ivarstead 后接下来登山之路就显得简单得多了，沿着惟一的山路前发，在路上会遇到一种新的敌人雪巨魔（Snow Troll），按照现在的等级与它作战估计有点吃力，但它们的移动速度很慢，从一旁躲避可以轻松逃脱。

2. 在 High Hrothgar 与僧侣 Arngeir 进行对话，期间他要求我们使用龙吼术以证明玩家角色作为龙脉者的身分，装备龙吼术 Unrelenting Force 对着他吼一声即可，在僧侣 Einarth 在地上吼出印记后观察该印记即可学习 Unrelenting Force 的第二个龙语单词，之后 Unrelenting Force 就可以蓄力，按故事的说法是在吐出两个龙语单词以增强这个法术的力量，利用蓄力后的 Unrelenting Force 击中僧侣放出的幻影三次即可。

3. 跟随僧侣 Borri 来到室外，和先前一样观察地上的新龙语单词可以学习到新的龙吼术 Whirlwind Sprint，效果是能以高速向前移动一定的距离，学习后需要在现场通过考验，首先在魔法菜单内装备 Whirlwind Sprint，然后站在僧侣 Arngeir 旁的两根石柱中央，这时前方的门会打开一小段时间，利用 Whirlwind Sprint 迅速穿越铁门就可以完成在此处的龙吼术试炼。

无限金钱 BUG（2） 将白骨全部消灭后找到刚才祭坛上白骨的尸体，可以发现无论在其尸体上搜索多少次，每次都会多出一本刚刚在祭坛上的书籍，利用这个 BUG 无视负重一次性取得大量这种书，以笔者为例，用连发手柄同时连发□键和○键（PS3 版）/X 键和 A 键（X360 版）挂机获得将近 1 万本书，转化为金钱约 30 万……

The Horn Of Jurgen Windcaller



1. 我们的目的地在 Whiterun 西北部的 Ustengrav 处,最简便的到达方法是在 Whiterun 城前的 Whiterun Stables 花费 50 金到达 Morthal,再徒步走到 Ustengrav 即可,掌握这种利用马车代步的方式可以在往后的流程中节省大量的时间。

2. 进入地下洞穴后,一路前进打开门来到第二个场景,在这个场景的最底层,靠近一处瀑布旁边的墙壁,学习刻在上头的龙语单词,可以习得新的龙吼术 Become Ethereal。

3. 在学习龙吼术后,回到场景中层,从桥梁走到一个有三块石头的场景,这里靠近近、中、远三块石头分别能在一定时间内打开前方第一、第二及第三扇铁门,在这里首先装备龙吼术 Whirlwind Sprint,按近中远的顺序靠近石头使前方铁门悉数打开后,在门前发动 Whirlwind Sprint 快速移动到铁门之后就可以顺利通过。

4. 在深处的棺材上并没有找到我们想要找的号角,取而代之的是棺材上的一封信,取得信后阅读后打开身后的门,原路返回入口处,前往下个目的地 Riverwood。

5. 在目的地的旅馆内租一间房间,对床按确定键并往后调几个小时,醒来后发现旅店老板娘 Delphine 就在我们的房间,并将我们要找的号角交到我们手中,回到 High Hrothgar 将号角交到 Arngeir 手中,习得 Unrelenting Force 的最后一个龙语单词就可以完成任务。

A Blade in the Dark

1. 这个任务触发于上一个任务中与 Delphine 对话期间,任务地点在 Windhelm 的南部,同样用 Whiterun 前的马车到达 Windhelm 可以节省不少时间。

2. 到达指示地点龙骨地,剧情过后开始与巨龙 Sahloknir 的战斗,与先前巨龙的战斗相似,都是在远处等待它降落进行攻击,不同的是现在我们有 Unrelenting Force,以 3 级的 Unrelenting Force 可以打断巨龙的喷火攻击,这样一来巨龙的主要攻击就会受到我们的牵制,因而与之前的巨龙相比难度反而下降了。战斗结束后与 Delphine 对话,任务完成。

Diplomatic Immunity

1. 回到 Riverwood,在旅店的密室与 Delphine 对话,之后需要前往 Solitude,可以在 Whiterun Stables 花钱乘马车迅速到达,之后与当地酒吧的 Malborn 对话,他要求玩家混入一个派对而不被发现,这时他会要求玩家将身上的物品交给他,在这里将所有物品(包括钱)都交给他吧,否则在进入派对前将会被扒光一切物品。



2. 在 Solitude 门外的马车旁找到 Delphine,她会将混入派对所需要的服饰交予玩家,将从她手上拿到的衣服和鞋子穿上后再次与她对话,选择第二项即可前往下一个任务地点。

3. 来到 Thalmor Embassy,将邀请函出示给守卫后进入派对,与伪装成酒保的 Malborn 对话,从他身上获得一瓶酒,交给坐在守卫旁边一个满脸通红的酒鬼手上,并要求他制造一场骚扰,在骚乱期间与 Malborn 对话进入厨房内取回所有之前交给他的物品。

4. 从厨房离开按照指示杀敌前进,来到中庭的建筑内,将里面的巫师杀死取得他身上的钥匙后进入地下的审讯室并取得指示位置箱子内的档案,并打开书籍阅读达成目的。

5. 逃跑的过程很简单,在阅读书籍后 Malborn 会与两个士兵出现在审讯室内,杀死出现的士兵并取得他们身上的 Trap Key 就打开目标位置的地道门。在山洞里有一头雪巨魔,不必与它纠缠,直接逃跑即可,离开洞穴后回到 Riverwood 与 Delphine 对话后任务完成。

A Cornered Rat

1. 从 Windhelm 的马车处可以花钱迅速来到 Riften。

2. 进入 Riften 前会被守卫阻拦,选择说服或贿赂守卫都可让他为我们打开大门。

3. 在酒吧内找到 Brynjolf,他表示需要我们帮他去进行一个嫁祸任务才能给予我们情报,具体为在白天到集市去找他,观察周围的摊位一位名为 Madesi 的蜥蜴人的位置后,与 Brynjolf 对话后他会吸引周围所有人的注意力,这时我们去到名为 Madesi 的摊档,利用开锁技能偷窃摊位下柜子里的宝箱,将箱子内的戒指 Madesi's Silver Ring 偷到手后,回到他演说的位置找到一名坐在木箱上的暗精灵,蹲下对其进行偷窃并将戒子塞到他的身上,如果一切顺利并且不被守卫发现,那我们就可以接着与 Brynjolf 对话获取我们所需要的情报。由于这个偷窃任务难度较高,实际上在这里我们可以用一种较取巧的方法通过,首先故意偷窃失败,被守卫发现后故意承认自己的罪行,在监狱内的床上睡一觉,出狱后再找 Brynjolf 对话,他表示失望并怀疑玩家是否能胜任其他的工作,在接下来的对话中选择“I can handle it”即可,再次深入对话可获得 Esbern 所在地的情报。



4. 跟随指示进入地道,在地道深处找到 Esbern,但他不愿意为我们打开门,在对话中选择“Remenbering the 30th of Frostfall”即可说服他打开门,进门后对话完成任务。

Alduin's wall

1. 原路返回护送 Esbern 离开洞穴,如果玩家在这里迷路可以与 Esbern 对话,询问他是否知道离开这里的路后,Esbern 就会充当向导带领玩家离开,注意其中一处的桥梁需要拉动机关放下。



2. 离开洞穴后走出城外,快速移动至 Riverwood,在旅店的密室与 Delphine 与 Esbern 对话。

3. 接下来需要前往 Sky Heaven Temple,其入口位于 Markarth 的东侧的一处名为 Karthspire 的山洞,直接从 Whiterun 前的马车花费 20 金就能到达 Markarth,节省下不少时间。

4. 进入山洞后就会遇到一处迷题,将三根旋转石柱转动成三个像接近圆形的图案就能放下左侧的石桥继续前进。破坏蜘蛛网后拉动石柱上的锁链放下前方的桥梁沿路深入就能找到 Sky Heaven Temple,按照指示将巨大人面像打开,进入神殿内部在墙壁前在 Esbern 与 Delphine 的对话中了解到对抗巨龙 Aludin 的方法后任务完成。

The Throat Of The World

1. 离开神殿内部,利用快速旅行移动到雪山上的 High Hrothgar 与僧侣 Arngeir 进行对话,之后跟随他到外边的雪山,在这里可以学习一个新的龙吼术 Clear Skies,这个龙吼术可以将恶劣的环境天气驱散,利用这个龙吼术在前方楼梯上对着暴风雪使用就能将前方的暴风雪驱散打开去路。



2. 沿路到达山顶与 Paarthurnax 对话,没有想到的是 Paarthurnax 居然是一条龙,它会在墙壁上刻下龙吼术 Fire breath 的龙语单词,学习后装备这个新的龙吼术,其后对着 Paarthurnax 使用 Fire breath 证明自己的力量后,再与它完成进行对话后完成任务。

无限金钱 BUG(3) 骑马回到 Riverwood,找到前面所述经商圣手 BUG 中的天才商人销赃即可,注意商人每 48 小时更新一次身上的金钱,当商人没有钱时将按 Select 键将时间往后调两天即可,如果书卖不完不妨将其放到房产中的储物箱中备用。

Elder Knowledge



1. 为了得知上古卷轴(The Elder Scroll)的所在，我们需要找Arngeir或Esbern谈话了解我们下一步的动向，无论选择哪边最终都会指向下一个目的地Winterhold，任意选择一方进行对话即可。

2.Winterhold位于Windhelm的北部，在Windhelm Stables花费50金可以直接到达。

3. 到达Winterhold后，我们到目的地Winterhold魔法学院的去路被一名女性守门人所阻挡，她要求玩家展示自己的实力证明有足够的资格进入，选择告知我们是Dragonborn，在她半信半疑之际对她发动任意龙吼术，这样她就会为我们让出通路。

4. 在指示地点找到Urag Gro-shub，与他对话后他会将两本与上古卷轴有关的书籍放在桌面上，拿起阅读后再次与其对话得知能帮助我们寻找上古卷轴的人Septimus Signus。

5. 离开Winterhold，在进入Winterhold的那座桥底下前进，穿越冰洋在一个冰堡内找到Septimus Signus，对话之后需要前往Alftand，到Alftand旅途遥远，首先回到Winterhold，从村庄的山道进发，穿越暴风雪包围的山路最终到达Alftand并进入地道Alftand Glacial Ruins。

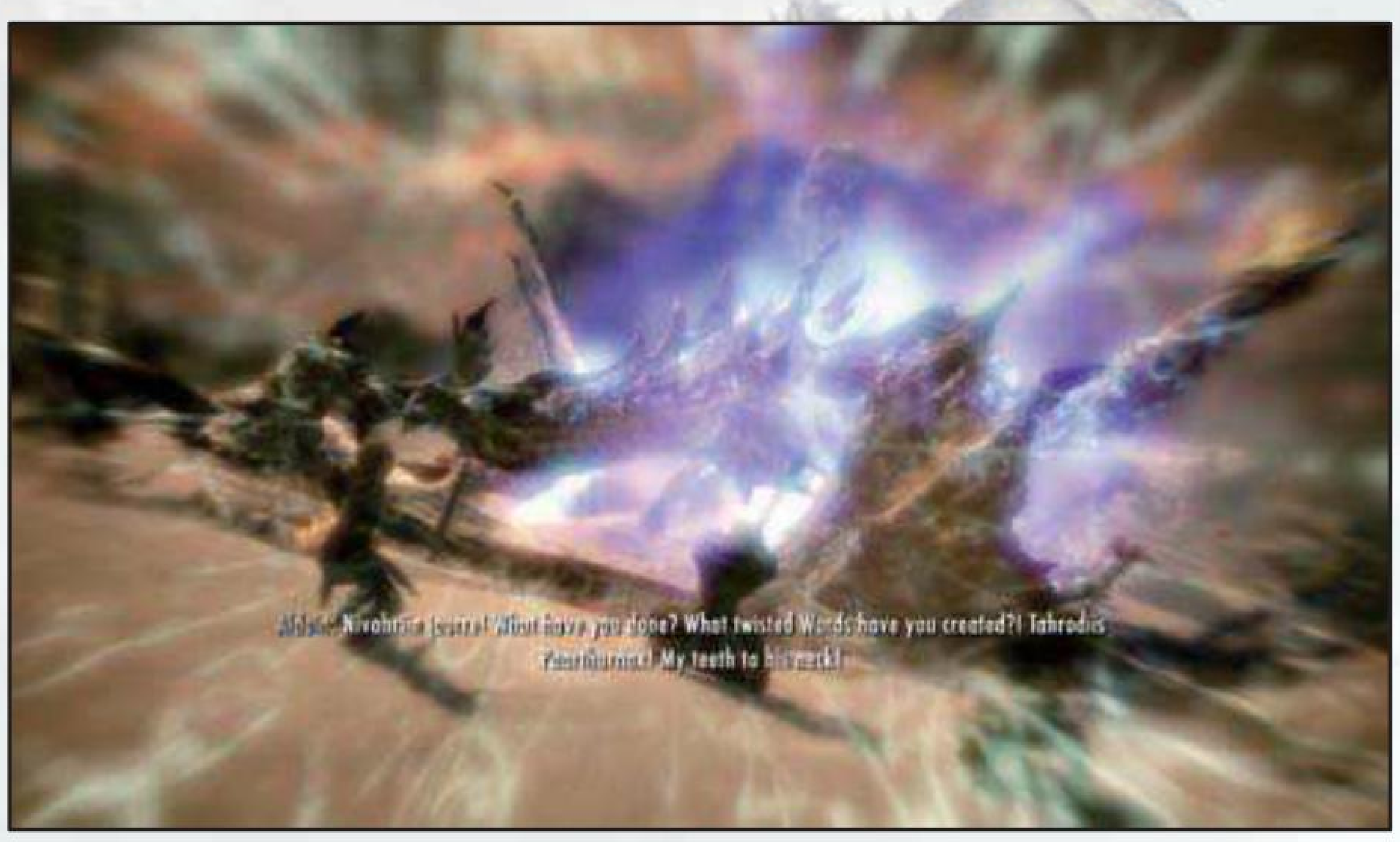
6. 于Alftand Glacial Ruins内要小心各种机关，特别在一条楼梯处要小心不要踩到前方楼梯上的三个触点，否则会启动机关，被击中后会受到不少的伤害。通过这个机关后前方被铁柱所阻隔，另一侧有一个手把，直接隔门拉动手把可以放下铁柱。跳下一个平台后继续前进，离开机械迷宫后会来到一个大厅，正前方阻隔的铁门需要登上铁门正对高台上的机关处拉动把手开启。进入后击倒机器人，再进入前方杀死两个守护者，启动中央的机器出现通往新区域Blackreach的路。

7. 在Blackreach往区域地图左下方进发，高塔Tower Of Mzark就是我们的目的地，一路往顶层进发，



在控制台的装置前，于最右侧将道具镶嵌在内启动装置，然后对5个按钮按照“右2按动4次，左2按动2次，左1按动1次”的顺序按动装置，神秘的上古卷轴就会落下，取得后任务完成。

Alduin's Bane



1. 打开取得卷轴的位置正对着的大门，直接拉动把手离开回到Skyrim。

2. 快速旅行到达Throat of the World，在指示位置打开物品菜单使用上古卷轴触发剧情，在剧情中学会新的龙吼术Dragonrend。

3. 剧情过后进入与Alduin的战斗，当Alduin在空中时不但战斗力大增，而且我们无法对其进行攻击，我们的任务就是用刚刚剧情中学会的龙吼术Dragonrend强迫其降落到地上，但由于空中有两条龙在飞翔，加上恶劣的天气使得能见度极低，在Alduin移动时基本上无法对它进行锁定，但每隔一段时间它都会停在半空一段时间，这时就是我们使用Dragonrend的好机会，命中之后巨龙身上会带有蓝光，在有蓝光持续的期间巨龙无法飞翔，这就是我们对它进行伤害输出的好时机，但在攻击的同时注意龙吼术的冷却，当冷却完毕后再次使用Dragonrend保证其接下来也无法飞翔，只要时机掌握得当，基本上Alduin倒地一次就无法再重新回到



天空，而在这里也不需要吝啬各种补给，例如各种抵抗火焰伤害、增加伤害输出的药水都建议在这里使用，在击倒Alduin后任务也随之完成。

The Fallen&Season Unending



1. 由于这两个主线任务互相穿插，基本可以看作一个任务，首先与巨龙Paarthurnax或High Hrothgar的僧侣Arngeir对话。

2. 为了对抗Alduin，回到Dragonsreach与Whiterun的首领对话寻求帮助，但他表示由于担心敌对城镇乘虚而入，需要玩家去寻求各方支持暂时停止内战。

3. 回到High Hrothgar，Arngeir答应为我们主持停战会议，接下来需要找到并说服各城镇的领主。

4. 来到Solitude与帝国军将军Tullius对话，说服他同意参加会议，再前往Windhelm与抵抗军领袖Ulfric Stormloak对话邀请其参加会议。

5. 回到High Hrothgar与Arngeir对话后，到会议室内找到自己的座位坐下，在会议期间玩家可以根据自己的意向决定Tullius与Ulfric间的领土归属问题，但无论如何选择都能将会议继续，至此任务Season Unending结束。

6. 与会议席上的Esbern对话，学会新的龙吼术Call Dragon。

7. 回到Dragonsreach与Whiterun的首领对话，其后跟随他来到上层，装备龙吼术Call Dragon，对着天空发动3级的Call Dragon将巨龙Odahviing呼唤出来，但在这里我们的任务并非与它战斗，而是从它口中套出Alduin所在的情报，当它降落到平台后，往内侧走，当它跟随玩家进入大堂后就会被自动捕获，上前审讯这头巨龙后任务完成。

The World-Eater's Eyrie

1. 得知Alduin所在后我们需要借助巨龙Odahviing的协助将我们带到Skuldafn，与巨龙对话答应释放它，走到上层与卫兵对话让他解除巨龙身上的枷锁，当巨龙走到平台外与它对话就可以骑上龙背到达Skuldafn。特别注意的是这里有可能触发一个BUG，具体为当为巨龙解开枷锁后，护卫会莫名其妙地



再次对巨龙进行攻击使巨龙进入战斗状态，使无法将流程继续，笔者在这里的解决方法是走出巨龙所在大堂的大门，读取在门外的自动存档，目的是使读档后的位置于巨龙所在大堂的外面，读档后重新进入大堂，按流程指示重新解开巨龙枷锁就可以将流程继续。

2. 进入Skuldafn Temple，在一开始的房间内，我们需要打开左侧的铁门进行流程，首先面向铁两扇铁门，将左右两侧旋转石柱面对两侧墙壁上的图案与墙壁的图案一致，也就是将左侧石柱的鱼面对墙壁上的鱼，右侧石柱的蛇面对右侧墙壁上的蛇，

将中央石柱上的蛇图案面向铁门的方向，再拉动中央的把手就可以将左侧的铁门打开，同理打开右侧铁门只需要将中央的鹰图案面对铁门再拉动把手即可。

3. 打开一扇门后来到另一个谜题处，进门后我们正对着一根有鹰图案的石柱，将这根石柱的图案调整成蛇，从一旁的楼梯登上高台上，将左侧的石柱调整为鱼，右侧的石柱调整为鹰，然后拉动中间的把手就可以将桥梁放下。

4. 到达一处打不开的门前，在门正对着有敌人的房间内有门的开关。前进后击倒敌人头目取得它身上的 Diamond Claw，这里的圆形石门解决方法与任务 Bleak Falls Barrow 的解决方法类似，从外到里按“狐狸－飞蛾－飞龙”的顺序调整，再往中间插入爪子就可以将门打开。



5. 离开迷宫后，走到顶部的祭坛，会发现启动时空裂缝的钥匙龙之法杖被一名巫师所抢夺，玩家必须将该巫师杀死才能取回法杖，这个巫师的战斗力较强，不仅会召唤元素生物，还会在很高的移动速度下施放魔法，一但被他逃脱就会十分麻烦，但玩家在这里可以先发制人，在刚进入祭坛后他会有一段时间背对我们，这时就先发制人迅速跑到他身后对他进行攻击，这样可以大大减少战斗的难度，取回法杖后重新安置到祭坛上才能重新开启时空裂缝，进入传送门后到达 Sovngarde，任务也随之结束。

Sovngarde

1. 在被迷雾包围的 Sovngarde 可以用龙吼术 Clear Skies 驱散迷雾，开始后一路往前走会遇到一名士兵，对话后得知屠龙勇士聚集的圣堂就在前方。

2. 与圣堂前的 Tsun 对话，他要求玩家证明具有进入圣堂的实力，进入与他的战斗时随便对他攻击几下就可以获得进入圣堂的许可。

3. 进入圣堂后与提示的几名战士对话，诸位存在于过去的屠龙勇士举剑向前，与玩家一同迎接最后之战，同时本任务结束。

DragonSlayer



与 Alduin 最终之战打响，跟随三名勇士到达圣堂外，在迷雾前使用龙吼术 Clear Skies 与他们一同驱散迷雾，反复数次后 Alduin 出现。同行的 NPC 每位都十分强力，在这场战斗中玩家的主要任务是利用龙吼术 Dragonrend 将 Alduin 迫降地上，之后再对它进行攻击，不到几个回合就能将这头足以毁灭世界的巨龙消灭，世界也回归平静，与 Tsun 对话可以回到现世并学会龙吼术 Call Valor，至此游戏主线流程结束，而无尽的天际省旅程正等待玩家去体验。

上古卷轴 V 天际成就 / 奖杯列表

名称	点数 / 杯种	解锁条件
Platinum Trophy	–/ 白金	获得除此奖杯以外的所有奖杯
Unbound	10/ 铜	完成主线任务“Unbound”
Bleak Falls Barrow	10/ 铜	完成主线任务“Bleak Falls Barrow”
The Way of the Voice	20/ 铜	完成主线任务“The Way of the Voice”
Diplomatic Immunity	20/ 铜	完成主线任务“Diplomatic Immunity”
Alduin's Wall	20/ 铜	完成主线任务“Alduin's Wall”
Elder Knowledge	20/ 铜	完成主线任务“Elder Knowledge”
The Fallen	20/ 铜	完成主线任务“The Fallen”
Dragonslayer	50/ 金	完成主线任务“Dragonslayer”
Take Up Arms	10/ 铜	完成一个 Companions Radiant Quest(战士工会委托任务)
Blood Oath	10/ 铜	成为狼人，在进行 Companions Quest(战士工会主线任务)“The Silver Hand”时解锁
Glory of the Dead	30/ 银	完成战士工会主线任务“Glory of the Dead”
Gatekeeper	10/ 铜	完成 College of Winterhold Quest(法师学院主线任务)“First Lessons”
Revealing the Unseen	10/ 铜	完成法师学院主线任务“Revealing the Unseen”
The Eye of Magnus	30/ 银	完成法师学院主线任务“The Eye of Magnus”
Taking Care of Business	10/ 铜	完成 Thieves Guild Quest(盗贼工会主线任务)“A Chance Arrangement”
Darkness Returns	10/ 铜	完成盗贼工会主线任务“Darkness Returns”
One with the Shadows	30/ 银	完成盗贼工会主线任务“Darkness Returns”并完成全部 4 座城市相关的盗贼工会任务
With Friends Like These…	10/ 铜	完成 Dark Brotherhood Quest(黑暗兄弟会主线任务)“With Friends Like These...”
Bound Until Death	10/ 铜	完成黑暗兄弟会主线任务“Bound Until Death”
Hail Sithis!	30/ 银	完成黑暗兄弟会主线任务“Hail Sithis!”
Taking Sides	10/ 铜	完成内战任务“Joining the Legion”（帝国军线路）或“Joining the Stormcloaks”（反抗军线路）
War Hero	10/ 铜	完成内战任务“The Battle for Fort Greenwall”（帝国军线路）或“Battle for Solitude”（反抗军线路）
Hero of Skyrim	30/ 银	完成内战任务“Battle for Windhelm”（帝国军线路）或“Battle for Solitude”（反抗军线路）
Sideways	20/ 铜	完成十个 Side Quest
Hero of the People	30/ 铜	完成 50 个 Miscellaneous（杂项任务）
Hard Worker	10/ 铜	砍一次柴、挖一回矿和做一顿饭
Thief	30/ 银	开五十个锁并从人身上偷窃五十个物品
Snake Tongue	10/ 铜	成功地使用过说服、贿赂和恐吓

名称	点数 / 杯种	解锁条件
Blessed	10/ 铜	选择一块 Standing Stone（立石）的祝福
Standing Stones	30/ 银	找到十三处 Standing Stone（立石）
Citizen	10/ 铜	买一栋房子
Wanted	10/ 铜	从牢房中逃走
Married	10/ 铜	与某人结婚
Artificer	10/ 铜	锻造一件装备、附魔一个物品并调配一瓶药水
Master Criminal	20/ 铜	在九个城镇的通缉金额都达到 1000 金币
Golden Touch	30/ 银	拥有 100000 金币
Delver	40/ 银	完成五十个地下城(即显示 Cleared 字样)
Skill Master	40/ 银	将某一项技能熟练度提升至 100
Explorer	40/ 银	发现一百个地点
Reader	20/ 铜	阅读五十本技能书籍，并非学习魔法书籍，而是阅读后能提升相应技能熟练的书籍
Daedric Influence	10/ 铜	获得一个神器(Daedric Artifact)
Oblivion Walker	30/ 银	获得全部十五件神器
Dragon Soul	10/ 铜	吸取一个龙魂
Dragon Hunter	20/ 铜	吸取二十个龙魂
Words of Power	10/ 铜	学会一个龙吼术的所需的三个龙语单词
Thu'um Master	40/ 银	学会二十个龙吼术
Apprentice	5/ 铜	达到 lv5
Adept	10/ 铜	达到 lv10
Expert	25/ 铜	达到 lv25
Master	50/ 银	达到 lv50

成就 / 奖杯综述

本作的成就难度比较低，基本上没有需要考验玩家的成就 / 奖杯，但却是名副其实的时间杀手，想要全成就 / 白金需要起码要花费 100 小时，主要原因是各种支线任务需要花费很多的时间去完成，但是由于各种任务都有自己的故事，而且设计得也比较有趣，使得全成就 / 白金之路并不显得枯燥，反而有一种沉浸在游戏中的愉悦感。另外要特别提醒玩家，成就 / 奖杯“Oblivion Walker”有可能会遗漏，惟一的心得就是在进行这些魔神的任务时，在对话时不要有任何违抗他们意思，在最后的任务奖励时也要选准自己的奖励物品，由于错过后就无法再重来，建议进行这类神器相关任务时也要提前存档避免发生意外。

文 铃 编 稀饭 美编 心の永恒



ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

本作单机模式内容很多，值得研究和挖掘的地方不少，不过相比前几作，本作的数据碎片位置已经放得很贴心了，在玩家爬塔做支线的过程中，基本上就能顺便收集一半。本次的研究以据点防守、爆弹制作、刺客指派这几个新或相对新的要素为主要讲解对象，并在后半部分搭配了多人模式的介绍与心得。本文旨在最大限度的激发玩家对《启示录》的深层研究兴趣，同时给系列FANS献上一些建议。

刺客信条 启示录	Ubisoft		动作
多机种	Assassin's Creed: Revelations		美版
	2011年11月15日	多人在线	59.99美元
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：17岁以上

单机模式技巧 STORYMODE STRATEGY

服装与铠甲（OUTFITS AND ARMOR）



服装与铠甲的区别在于，前者只改变主角的服装外观，不具备任何能力，旨在让玩家有视觉效果的体验。后者的主要作用是增加角色防御力、生命值，是作用于游戏中角色能力的，同时也会带来角色外观上的转变。铠甲改变角色服装外观的效果，只能在主角使用默认服装时生效，当切换成其他特殊服装后，再换铠甲，其外观显现就会失效，但能力还是正常发挥。

到目前为止，本作的服装共有四套，其中ARMOR OF BRUTUS与TURKISH ASSASSIN ARMOR为限定版《启示录》的DLC，普通版玩家暂时无法获得。另外两套是DESMOND OUTFIT和OLD EAGLE，前者是主角Desmond的现代装扮，完成全部五段Desmond的记忆即可解锁。后者是埃泰尔的装扮，解锁要求则是将游戏主线记忆片段8的完成度达到100%。

铠甲本作有五套：AZAP ARMOR、MAMLUK ARMOR、SEPAHI ARMOR、MASTER ASSASSIN'S ARMOR、ISHAK PASHA'S ARMOR。前三套是随主线流程逐步在铁匠铺解锁的，铠甲强度递增。MASTER ASSASSIN'S ARMOR是第二强的铠甲，玩家将七位刺客小弟培养到十一级后立刻获得并自动装备上。ISHAK PASHA'S ARMOR为本作最强铠甲，获得条件是收集全部十个ISHAK PASHA的回忆录，再通过HAGIA SOFIA这个遗迹就会获得，同样也是自动装备上，十个回忆录的地点全在伊斯坦布尔。

数据碎片的作用（ANIMUS DATA FRAGMENTS）

本作的数据碎片是核心收集要素，之前历代的收集基本都是全部收集完了才给东西，这次则是一边收集一边给，而且收到一定程度后系统还会直接把碎片的位置显示给你看，是不是很方便又贴心呢，下面就来看看随碎片解锁的都是哪些要素吧！

收集的碎片数量	解锁要素	获得方法
5	Desmond的记忆片段1	自动解锁，回到ANIMUS中央区域，从对应入口进入。
10	Desmond的记忆片段2	自动解锁，回到ANIMUS中央区域，从对应入口进入。
15	Desmond的记忆片段3	自动解锁，回到ANIMUS中央区域，从对应入口进入。
20	Desmond的记忆片段4	自动解锁，回到ANIMUS中央区域，从对应入口进入。
25	ISHAK PASHA的回忆录地图	去书店的宝物地图菜单下花钱购买。
30	Desmond的记忆片段5	自动解锁，回到ANIMUS中央区域，从对应入口进入。
50	ANIMUS数据碎片地图	获得第五十个碎片后，其余的碎片位置会全部自动显示在地图上。



攻占据点

本作的据点攻占规则基本和前作一样，先杀死圣殿骑士的首领，然后再去目标高塔塔顶放信号。本作中的圣殿骑士首领分为两种，一种是会战斗到底不会逃跑的，还有一种是从一开始就行踪诡异，一旦发现情况不对就逃跑的。如果遇到的是前者，那就太省事了，直接拔剑大闹敌人据点，首领若发现你会自动冲过来与你战斗，连鹰眼识别的过程都免了。如果遇到的是后者，就比较麻烦，进入据点区域后，先要用鹰眼寻找该首领的巡逻路线，然后顺着路线一直找，途中不仅要耐心低调，还要反应快，要是被其发现了，一定要追上或用远程武器射杀，倘若让他跑进了据点内部，这混蛋会躲到第二天（游戏中时间）才会再出来。会逃跑的圣殿骑士首领被称作COWARD，图标上也有逃跑的那种虚线，每次刚踏入据点的戒备区时屏幕中央就会有提示，说明这个区域的首领是会逃跑的还是不会逃跑的，英文苦手也不用担心，只要看有没有COWARD这个词就行了。

圣殿骑士的据点戒备区往往有大量敌人，地面房顶上都是，自己一个人应付不来可以雇佣兵小队带进去，也可以呼叫刺客手下。另外，在某些据点的主建筑旁，会有部分枪手站在岗亭里面往外射击，这些枪手可以远程武器干掉，开枪是最方便的了。需要注意的是，呼叫刺客手下进行协助的话，最好其级别不要太低，否则这种程度的混战会要了他们的命。

防守据点（DEN DEFENSE）



上期攻略中介绍了防守据点的规则与基本操作，本期研究就再说说相对策略技巧向一些的方法。已经到手的据点要是没有派刺客手下进行驻守（提拔分部刺客首领），就会遭到圣殿骑士的逆袭。遭到攻击的据点表现为，地图上该据点的图标会有黄色火焰动态效果，到达该据点主建筑附近，会遇上大量敌人，数量跟攻击敌人据点时差不多。如果玩家能不触发警报，偷偷进入刺客据点，可以直接开始塔防游戏，要是触发了警报，就只能先把附近敌人杀干净才行了。



刺客单位	消耗士气	生命值	近身攻击力	远程攻击力	战略特点
刺客首领（LEADER）	10	150	50	–	在屋顶布置其他刺客单位的前提，能随着时间的增长积累士气。
弩手（CROSSBOWMAN）	10	150	50	34	对进入射程的敌人进行攻击，射速优，攻击力一般。
枪手（RIFLEMAN）	15	150	50	90	远程攻击力优秀，射速较低，主力部队。
爆弹兵（SPLINTER BOMBER）	25	150	50	50	对抗成队的敌人时能发挥很大作用，能对攻城兵器造成较大伤害。
蒺藜兵（CALTROP BOMBER）	15	150	50	25	牵制敌人行进速度，建议和爆弹兵配合使用。
近战兵（BRUISER）	10	150	150	–	近战能力优秀的兵种，建议布置在栅栏后面，对翻院墙不学乖的敌人有奇效。
袖剑刺客（AIR ASSASSIN）	10	150	50	一击必杀	直接杀死进入射程的敌人，而且还是双杀，不过对兵器无效。



建筑单位	消耗士气	耐久度（LV1.LV2.LV3）	攻击力	战略特点
栅栏（BARRICADE）	10（升级：15）	750/1500/2250	–	阻挡敌人或攻城兵器的进攻。
喷火栅栏（GREEK FIRE BARRICADE）	20（升级：20）	500/1000/1500	30/秒	射程、伤害、耐久都很低，不过价格划算。
多功能栅栏（MULTI-BARREL GUN BARRICADE）	30（升级：20）	500/1000/1500	100	射程和攻击力有所提高的栅栏。
火炮栅栏（CANNON BARRICADE）	40（升级：25）	750/1500/2250	200	威力最强的栅栏，射程优秀，合理使用整场战斗能轻松不少。

每场塔防战敌人进攻的规律很好找，数批杂鱼持续进攻，最后再以一个攻城兵器作收尾，将攻城兵器摧毁，塔防战就宣告结束。塔防策略从上阵前携带的兵种开始，携带原则可以根据个人喜好来，但切记兵种搭配必须全面，对敌人、对兵器、防御、牵制必须俱到，否则会出现大半程顺风顺水，最后却功亏一篑的情况，这也是塔防的大忌。每场塔防战的开始，都要先布置最远处路口的两侧，根据士气的积累来合理搭配弩手、枪手，第一个栅栏的放置位置不要太靠近最前线，但也不能过于靠后，不然防御攻城兵器时会吃亏，正确的放置地点是留出一点距离给敌人靠近就行了，这样才能让他们在走动中被我方人员干掉。路口防好后也别闲着，其他房顶就算不放兵，刺客首领也是必放的，当然，能放上些基本兵力是最好的了，否则一旦栅栏被破坏根本来不及反应。爆弹兵和蒺藜兵的组合只要是用过的都说好。火炮栅栏由于价格昂贵，亏不起，放在稍微靠后点的位置最好。大炮援护一开始是三格全满的，可以先用一发，援护的范围比较理想，危急时候可以用来秒敌人部队，不过由于从下令到开炮需要时间，因此要算好提前量。塔防开始后操作要快别磨蹭，补兵、收士气、换单位要流畅，痴痴呆呆的话就只能等死了。下面说一些小技巧。

1. 栅栏升级是能补满该栅栏当前生命值的。

2. 攻城兵器出现后，可以把不需要的单位（例如近战兵）卖掉换钱，你问怎么卖，光标移上去按△/Y键，注意别卖错了。

3. 如果栅栏不慎被破坏，后面还没来得及布阵，可以先放过一些杂鱼，然后用栅栏拦截随后的大部队。

4. 攻城兵器突破第一道防线后，要用栅栏拼命拦住，这是惟一能让其慢下来的方法，之后一边放爆弹兵一边用大炮援护。

5. 如果攻城兵器已经来到总部门前，不惜一切代价攻击兵器，杂鱼全无视，只能要干掉兵器就是胜利。

6. 兵种和单位太多时，可以放弃些中庸的，选好用和突出的，发挥其最大效力就行，当然，搭配必须全面，这是原则。

如果参考了以上建议，尝试了以上方法后，还是无法通过塔防，或者压根就反感这个模式的，也没有关系。除了主线中强制的那一场，其他的塔防完全都可以避免不打的，方法如下。在身边拥有十级刺客前，不要攻占任何圣殿骑士据点，一旦有一个，就去攻占据点，然后进入据点把该刺客指定为首领，这样基本就能预防圣殿骑士的反扑了。当然，还有更极端的办法，那就是先占领全部据点，让可招募的刺客人数多起来，接着无视各种据点“着火”，想干啥就干啥，等大伙都到十级了，再去据点触发塔防，战斗开始后什么也不做，让敌人把据点夺回去，然后再杀首领，再指派……总之抵制塔防什么的是完全可以的，因此不要惆怅了。

刺客指派与大师育成（MEDITERRANIAN DEFENSE）

本作的刺客指派发扬光大了，具体表现在功能和种类的细分上，奖励也不止是金钱那么简单，偶尔还有些突发状况要处理，总之很有意思就对了。本作的指派城市数量众多，起初所有城市几乎都被圣殿骑士占领，想要夺取统治权，需要派数个高级别的刺客前往，全部夺取城市控制权的任务都叫“RECLAIM THE CITY”，取得这个城市的控制权后，可以把手下的刺客分配出去驻守，这样的话就能空出新位置来招募新人。如果圣殿骑士企图夺回某城市的控制权，该城市任务列表下的其他任务会暂时消失，只能选抵御攻击这一个任务，派足够的刺客去完成就行了。

每选择一个任务，屏幕上都会清楚地显示这个任务的难度、奖励等信息，指派刺客时可以看到成功的百分比，98%以上基本无问题。想要刺客快速升级，就需要在保证任务能完成的情况下，派最少的刺客去完成最难的任务，这样每个人分下来的经验值才可观，如果战力不足的话，还是以数量取胜好了，这个模式的任务多，做起来也不碍事，因此升级还是挺快的。另外，如果平时自己做任务时有呼叫手下帮忙的习惯，那么至少要留一名等级稍微高点的在身边。平时呼叫刺客杀敌也能累计经验值的。下表是刺客手下等级、头衔与经验值的比对图。



刺客等级	头衔	经验值
1	RECRUIT	0
2	INITIATE	10
3	APPRENTICE	30
4	NOVICE	80
5	FOOTPAD	180
6	DISCIPLE	350
7	MERCENARY	600
8	WARRIOR	1000
9	VETERAN	1500
10	ASSASSIN	2500
11	ASSASSIN,SECOND RANK	3800
12	ASSASSIN,THIRD RANK	5600
13	ASSASSIN,FOURTH RANK	8000
14	ASSASSIN,FIFTH RANK	11000
15	MASTER ASSASSIN	15500

要想成为刺客大师，显然不是单纯的做任务得经验就能做到的，要担当起振兴刺客一族的重任还需经历心智以及情感上的磨炼。好吧，以上随便说说而已，下面是重点。刺客手下的升级过程中，有两个关键的等级点，一个是十级，一个是十四级。刺客到达十级后，就不能再升级了（经验值仍然可以累积），之后必须将其任命为某刺客分部据点的首领，并完成首领上任的支线任务（在相应据点与其对话即可），接着刺客的等级会继续晋升，直到十四级，需要再做第二次支线任务（到地图标注地点与其对话），完成支线后就会晋升为刺客大师。由于刺客分部有限，因此刺客大师最多也只能培养七名，即使将这些大师分配出去驻守，他们也依旧是那些分部据点的首领，因此其余的刺客等级最高也只能到十。建议将刺客首领们的经验值全部锻炼到15500后再统一把全部支线扫空，可以看到刺客手下连升数级的壮观景象。另外，刺客大师们可以放心分配到其他城市驻守，他们管辖的伊斯坦布尔城内据点是不会遭到袭击的，请放心吧！（塔防什么的，究竟是有多可怕）

战斗对抗要点（COMBAT STRATEGY）

从刺客初代到现在的《启示录》，主角的战斗系统从当初的各种吐槽点走在现在的爽快连贯，其中付出的努力值得肯定。不过截止到《兄弟会》，似乎敌人种类对战斗战术变化带来的影响还是不算大，二代开始敌人兵种就已经算多了，但这些兵种的不同主要体现了在敌人的外形、攻击方式、防御力上，玩家在打法方面还是一套策略用到底（极个别需要注意），《兄弟会》的时候由于连杀系统可以连死任意除BOSS之外的敌人，再加上那无敌又无赖的“连环踢”，重型敌人也只是看起来可怕而已。然而，这一点在本作中得到了改变，远程武器的性能修正，再加上敌人兵种特性的强化，使得系列战斗部分的技巧性提升到了一个新的高度。

游戏中有三股势力，刺客一族、土耳其士兵、拜占庭士兵，其中拜占庭士兵基本可以直接看做代表圣殿骑士了。游戏中主角的招式多达十几种，不过玩家们用得多的好招一般也就五种以内，其中以徒手夺武器、防反、闪避（后跳）、前踢最为常用，由于本作不同种类的士兵对招式免疫情况不一，因此这里稍微说明一下，以免在战斗中吃亏。首先，拜占庭阵营的长枪兵（VARANGIAN）能够免疫所有防反技，也就是说对其发动防反无效，对付他最好的办法是徒手夺枪，再以其人之道还治其人之身。其次，土耳其阵营和拜占庭阵营的最强兵种JANISSARY和ALMOGAVAR基本只能用防反或连杀来磨血，其他方法很难对其构成有效伤害，而且还不安全，这两个家伙用十字弩、手枪、飞刀都要三下才能弄死。再次，就是敌人的远程兵，这些敌人用远程武器射杀是最方便的，因为他们为了攻击玩家，一般站位都很暴露，混战时要优先收拾掉。最后，还要提到的一点是，刺客手下等级够高后，很多就可以把他们叫来帮忙，许多重型敌人用袖剑从背后偷袭就能轻松解决，不过偶尔还是要注意某些实力稍微弱点的手下，否则就得不偿失了。总之，一旦在战斗中碰壁，就赶紧换一种攻击方式，同样的情况不能吃两次亏，再强大的敌人也有弱点，灵活应对。



爆弹相关（BOMBS CRAFTING）

作为全新增加的要素，爆弹的表现可谓是十分出色，前作诡异的材料收集在本作中用到了最合适的地方，那就是爆弹材料的收集。游戏中玩家可以通过搜尸体、开宝箱、开补给箱、做各种支线来获得制作爆弹的素材，并自行制作与携带各种爆弹，这些爆弹可以用来杀敌，也能用来牵制，合理使用的话，在跟踪、刺杀、战斗等各种场合都能发挥出不俗效力。与爆弹相关的分支任务，每个都比较短，也简单，类似于使用教学，越早完成越好。



从爆弹的性能方面来划分，爆弹分为三种：致命爆弹（LETHAL BOMBS）、战术爆弹（TACTICAL BOMBS）、引诱爆弹

（DIVERSION BOMBS）。游戏中制作爆弹页面的三种类别就是按照性能来划分的，选取部分同样的材料，在不同性能的爆弹分类下能制作出效果不同的爆弹。从爆弹的材料方面来划分，共有三大类：外壳（CASING）、效果（EFFECT）、火药（GUNPOWER），这三个类别下分别对应的各种材料，就是平时我们搜集的素材了。右边的表格会以材料为分类依据，来详细说明游戏中各种爆弹的种类、制作、作用。

爆弹名称	爆弹类别	效果材料	爆弹作用	使用建议
SPLINTER BOMB	致命爆弹	SHRAPNEL	产生爆炸，杀死或重创敌人。	主线教学中调配的爆弹，可直接用来杀敌。
DATURA BOMB	致命爆弹	DATURA	释放出有毒烟雾让敌人中毒。	可以用来对付站成一圈开会的敌人，扔得准能秒一堆人。
THUNDER BOMB	致命爆弹	COAL DUST	爆炸后对敌人造成伤害。	威力不算高，但影响范围可观，还能稍微延缓敌人的反应时间。
CALTROP BOMB	战术爆弹	CALTROP	释放出蒺藜，扎进敌人的脚。	牵制效果最好的爆弹，塔防中就能看出来。（你能不提“塔防”吗！）
BLOOD BOMB	战术爆弹	LAMB'S BLOOD	释放出鲜血，把敌人吓傻。	被血爆弹影响的敌人会因恐惧暂时失去行动力，但范围和作用时间有限。比起实战中使用，倒不如拿来丢路人。
SMOKE SCREEN	战术爆弹	PHOSPHOROUS	释放大量烟雾，遮挡敌人和自己的视线。	本作烟雾弹一扔，保证连你自己都看不清路，好在还有夜视仪可以开，不对是鹰眼。
SMOKE DECOY	引诱爆弹	SALT OF PETRA	释放出少得可怜的烟雾。	用来扔在别的位置把敌人引过去，别妄想当做烟雾弹来用，过不了膝盖的烟雾会让敌人鄙视你的智商。
STINK BOMB	引诱爆弹	SKUNK OIL	释放出难闻的味道，把周围的人臭跑。	直接扔在某个身上，然后其他人就会散开了，清理目标周围的闲杂人等时很好用。
CHERRY BOMB	引诱爆弹	SULFUR	爆炸时释放大量噪音。	这个爆弹在敌人多的时候使用能一次引来一个巡逻队的人。
GOLD BOMB	引诱爆弹	PYRITE COINS	爆出大量金钱，引起群众疯抢。	这个爆弹很美好，可惜自己资金紧张时不能冲上去捡。

效果材料(EFFECTS)

效果材料是影响爆弹作用的核心，制作出来的爆弹起什么效果全靠其决定。效果材料的选择受到爆弹类别的制约，游戏中规定玩家每次最多只能携带三类爆弹中的各一种，每种三个，完成全部爆弹分支后每种能带四个。（见右上表）

外壳材料	爆炸方式	使用建议
FUSE SHELL	投出三秒后爆炸。	三秒后爆炸的爆弹用起来讲究战略性，一般用来牵制。
IMPACT SHELL	直接爆炸。	需要马上奏效的爆弹务必使用这种外壳。
TRIP WINE	敌人接近后爆炸。	用这种外壳的爆弹需要安置在地面上，记得会逃跑的圣殿骑士首领吗，可以放在他巡逻的路线上。
STICKY POUCH	能够粘在某人或物体上，五秒后爆炸。	重点是能粘在敌人身上，让他逃不掉。

外壳材料(CASING)

游戏中真正决定爆弹作用的是效果材料，至于外壳材料，除了影响爆弹的外观，还能决定爆弹的爆炸方式，上表将针对外壳对爆炸方式的影响作出讲解，性能方面上文已经提及，因此不再阐述。

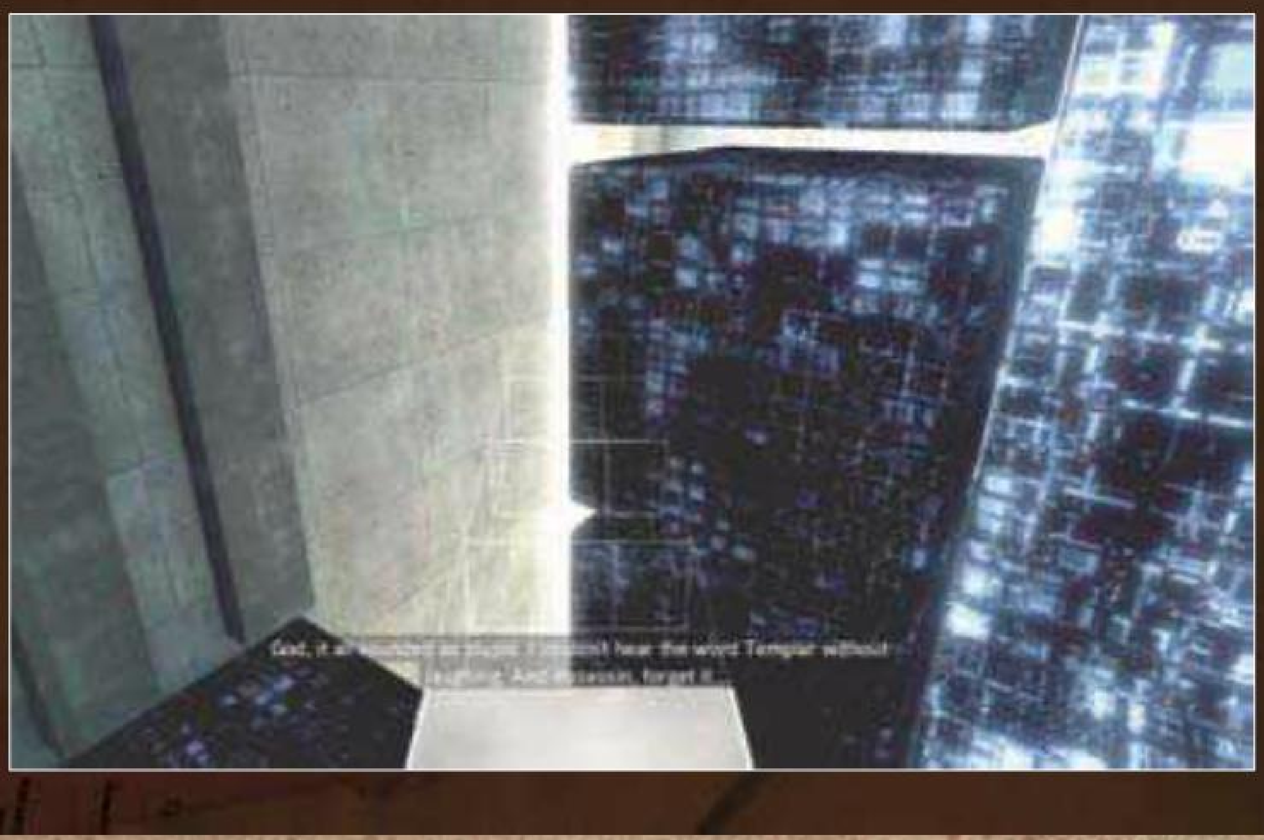
火药材料(GUNPOWER)

火药材料就三种：印度火药（INDIAN GUNPOWER）、阿拉伯火药（ARABIC GUNPOWER）、不列颠火药（BRITISH GUNPOWER），威力递增。火药的威力只影响爆弹在爆炸瞬间的威力半径，因此按具体情况和个人喜好调配吧，确保均衡使用就行，不要逮着一个用，因为每种火药的持有上限固定是二十五，多了就白拿了。

Desmond 的记忆要点（MEMORY OF DESMOND MILES）

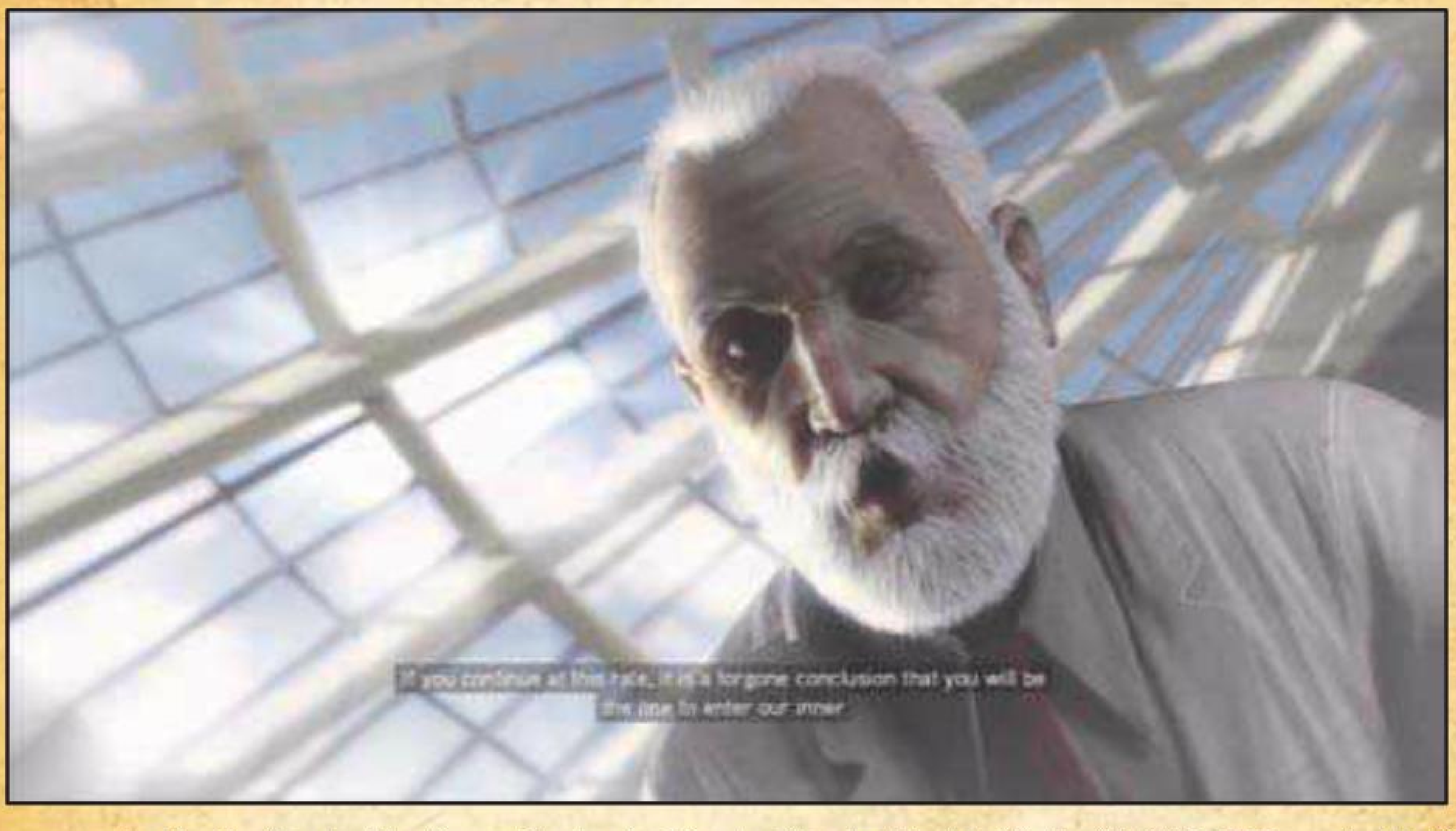
Desmond 的记忆片段基本相当于没有死亡的概念，摔死了马上从附近重生，直到完成整段记忆。以第一人称视角进行游戏的好处是代入感强，操作也比较简明，一共就跳跃、行走、开机关、旋转方块、切换方块、放置方块、移除方块这几个动作，其中关于方块的操作要到第一段记忆的后期才会出现。

五段记忆的行进要点就是用方块铺路，触摸机关打开通道，再继续往前走。只不过行进的过程没有说起来那么轻松，因为场景中有大片区域都会有各种障碍干扰，白色雪花状的区域类似气流，会把放置的方块往某个方向推，具体方向要看雪花飘的方向。红色的区域不能摆放方块，即使摆放也会马上被分解，需要观察地形想办法铺路绕过去。黑色的方块和后期出现的红色激光一样，是不能碰的，碰到了就会退回刚进入当前区域的地方，有点麻烦的是，它们往往都不是固定不动的，而是会以某种固定的轨迹来移动，不过白色方块在你手，只要你敢想敢铺，绕过去不成问题。另外，某些场景需要大胆地往下跳，无论高度有多高，只要在落地前放置方块是绝对不会摔死的。掌握了以上几点，完成 Desmond 的全部记忆的理论基础就打好了，剩下的就是针对具体场景的尝试、思考、操作。



多人模式解析
MULTIPLAYER ANALYSIS

模式介绍与心得（INTRODUCTION）



本作的多人模式一共有十种玩法，其中有的是个人战，有的是团队战，即使是同一个类型的模式，放到个人与团队战中的打法讲究也是完全不一样的。刺客的多人模式考验玩家的心态、观察、熟练、反应，更多的还是随机应变，因此下文将会以介绍和打法建议为主。由于每个人的风格不太一样，因此在应对策略上可能会有差异，技能的话心得中暂时不做过多推荐，因为技能的解锁需要一定的等级前提，在这之前玩家早已养成了自己的习惯，低等级的玩家直接选用两套默认技能就好，一直用到二十级都是没问题的，后期等钱攒够了再买新技能和技能位。总之，在开放的刺客线上模式中，每个人都能悟到属于自己的一套生存法则。最后还要说一句，有剧情的多人模式可不多见，何况又是这么的妙趣横生，不玩会后悔的哦！

WANTED介绍

WANTED模式为单人战，支持四至八名玩家对抗，完整的一局为十分钟，每个玩家通过刺杀目标累计分数，每局结束时按玩家所得的分数计算排名。每名玩家在寻找和刺杀目标的同时，自己也是别人的刺杀目标。该模式是《刺客》线上模式中最基本的原型，屏幕中央的罗盘显示目标的方向、距离以及是否在视线范围内。右上角是要刺杀目标的相貌，左上角是追击者的数量和玩家当前排名，左下角是技能状态，屏幕中央的正上方是本局剩下的游戏时间。

心得

该模式对随机应变的要求挺大，行动高调还是低调完全要看具体情况。一般来说，如果玩家当前排名相对靠后，就有很大几率会出现有刺杀目标但无追击者的情况，此时只要能杀掉目标，奔跑、上房顶你几乎什么都可以做，反正没人杀你，特别是中途进房的玩家要利用好这一点。反过来，排名靠前的玩家可能会遭遇同时被多个追击者刺杀的情况，特别是自己的目标近在前眼时，一定要多留心眼。有追击者追杀自己时，要记住凡是朝自己走过来的角色一定没安好心，有把握的情况下可以连按○键/B键，如果是其他玩家而不是追击者，打晕的动作根本就出不来，但倘若靠近的是NPC，那么就会有硬直与动作了，要是之前就怀疑被跟踪，最好快点逃离是非之地。WANTED模式由于局势很乱，单次刺杀拿高分很有必要，这就要求玩家重质量而不是效率，被人杀得多没关系，自己每一杀都要尽可能完美，这样局末的排名就不会低。

ASSASSINATE介绍

ASSASSINATE模式为单人战，支持四至八名玩家对抗，完整的一局依旧为十分钟，同样是以分数作为评定胜负的标准。该模式最大的特色在于由玩家自行决定刺杀目标，锁定任意角色后刺杀约定即刻生效，成功刺杀正确的目标后会获得积分。

心得

最关键的部分在于锁定正确的目标，这个全靠观察，如果玩家观察有误，锁定的是某个NPC，刺杀约定还是生效，当靠近NPC后，罗盘依旧会满，而且也能听到心跳声，但将其杀死后不会积累任何分数，反而玩家会因为自己的刺杀动作而被其他玩家识别并锁定，最终被人干掉。说到这里，本模式最需要注意的问题就浮出水面了，那就是低调，如果选择高调，在这么模式中不可能存活下来。混在走路的NPC中是最好的方法，因为这样不仅近乎绝对安全，还可以观察周围的情况，总有玩家露出马脚，总有玩家沉不住气，他大意的时候就是你的机会，剩下还用说吗，杀之。不过，即使成功刺杀后也完全不能掉以轻心，除非刚才的刺杀是发生在某个不起眼的角落，否则绝对就有人立刻扑向你，准备好技能逃跑吧，一边跑还别忘了一边想对策。

DEATHMATCH/EASY DEATHMATCH 介绍



DEATHMATCH的基本可以看做是没有罗盘的WANTED，玩家需要在没有罗盘的情况下找到自己的目标并完成刺杀，同时还要躲避追击者的搜寻。由于没有罗盘，ANIMUS会对该模式中的场景地图做出修正，将玩家局限在地图的中心区域，让玩家相互厮杀，这样能避免全场下来谁也找不到谁的情况。EASY DEATHMATCH是不能使用技能的DEATHMATCH，这个模式很适合新圣殿骑士练手。

心得

记住分辨刺杀目标的长相很重要，因为活动区域太小，看到就要赶紧下手，否则很有可能先被自己的刺杀者干掉。于是DISGUISE这项技能就显得很重要了，别看那有限的改变外貌时间，能够有效混淆追击者的判断，毕竟没有罗盘，贸然下手又可能遭来杀身之祸，换成是谁都会犹豫三分，只要能够让对方犹豫，你就有机会将其打晕或赢得刺杀自己目标的时间。值得一提的是，将追击者打晕后如果有把握别人肯定没有注意到，可以不更换躲藏的地点，因为被目标打晕的人就会失去当前的刺杀约定，此刻的他对你已经没有威胁。

CORRUPTION介绍



CORRUPTION的规则可以用我们小时候曾经玩过的某个游戏来形容，那便是捉迷藏，支持四到八名玩家对抗。几个人抓，几个人躲，躲的人被抓到后，也会变成抓的人，直到把最后一个躲的人揪出来为止，该模式一共要打三轮，每轮的时间是五分钟，但如果躲的人不给力，那么一轮很快就结束了。下面开始讲解细则和心得，请忘掉捉迷藏什么的，那只是为了让大家形象理解规则而想出的办法而已，下面统一将“抓的人”和“躲的人”的概念换成“追击者”与“躲藏者”。玩家担当追击者的时候，用的并不是自己进房间时选择的形象，而是系统统一规定，所有追击者都长一个样。当玩家变成躲藏者时，就会控制自己选择的角色了，不过一旦你被追击者杀死，会马上在固定地点以追击者的身分重生，接着要赶紧去找剩下的躲藏者。躲藏者的积分方式为活下去，时间越长分数越高，追击者的积分方式依然是杀。

心得

捉迷藏什么的其实挺不错的（不是你自己说要忘掉捉迷藏的么），玩起来很有童年的感觉，特别当你是最后一个躲藏者时，看着一堆追击者急得团团转却找不到自己的感觉很好。个人认为这个模式的诀窍在于不要乱动，在一个地方老实呆着就好，个人比较喜欢选择草堆，当然，前提是草堆旁边有和自己长得一样的NPC（与《兄弟会》网战的草堆原理相同），越到后面，追击者越多时越不要动，特别是一堆追击者在你身边找你时，这个时候分加得是最快的。不过。具体能躲多长时间还是要看其他躲藏者的表现，大家虽然都是各自为战，但要是其他人不给力，你很快就会面临腹背受敌。另外，如果不慎暴露，就赶紧跑，在被杀之前一定不能停下脚步，拖得时间越长越好，虽说总归是逃不过一死，但是要赚足分数后再死。

STEAL THE ARTIFACT介绍

抢宝物模式的个人战是最热闹的模式了，支持四到八名玩家对抗，所有人的目标都只有一个，那就是持有宝物的玩家，持有宝物玩家可能有多个，具体可以参看右上角的刺杀目标。每个人的任务就是杀死持有宝物的玩家，自己成为下一个获得宝物的人，然后尽可能的不要被杀，宝物在身上的时间越长，分数就越可观。

心得

追宝物持有者时跟着大部队跑就好了，一旦发现持有者，就要一边跑一边观察事态，如果发现追击者们都傻傻地跟在持有者身后跑，自己就要赶紧找近路包抄，这么做的话，大部分情况下先得手的都是你，好好利用持有者因为腹背受敌无法冷静思考的心态就行。作为持有者，躲藏还是优先采取的策略，能躲多久躲多久，让追击者去追那些乱跑的家伙，一旦发现你有被围的危险，就赶紧夺路而逃，还是跟捉迷藏一样，跑起来就别停，否则就完蛋了。该模式欢乐的原因除了热闹，还有一个在于倒地追击，这是本作新增加的动作，自己的目标被别人抢先杀死时能冲上去踢他一脚，那么当一个持有者被杀时，往往都是一大群人跟上去猛踹……

ARTIFACT ASSAULT介绍

同样是抢宝物，组队战的玩法跟个人战时大不一样。ARTIFACT ASSAULT模式会将四至八名玩家分成两组，每组防守地图的一片区域，每队各自的宝物就在自己区域总部的地面上。一旦玩家进入对方的领域，就会成为对方所有人的刺杀目标，而每位队员要做的就是前仆后继把对方的宝物抢回自己的总部，抢回一次积一分，同时还要守住自己的宝物不被对方夺走。该模式只有一局，时限为十分钟，积分多的一组人获胜。

心得

相比其他模式，本模式更注重的是配合，个人的刺杀水平显得不那么重要。每局开始前，建议看看队友的行进路线，如果大家一窝

蜂地都朝一个路口涌过去，自己最好就选择另一条路走，此时夺取宝物的担子一般是落在你肩上的，拿到宝物就赶紧逃回总部，身后的敌人都交给队友来搞定。如果自己这队处于领先，可让一个人在宝物旁边蹲点，其他人守住关键路口，死守到比赛结束。如果自己这队处于落后状态，就要从多个方向包抄，集体冲锋虽然有优势，但团灭的可能性也大，因此还是谨慎为好，另外，接近对方宝物时别急，因为这里可能也有蹲点的人。

MANHUNT介绍

组队战，四至八人，第一轮A队杀，B队躲，第二轮B队杀，A队躲，一共两轮，每轮五分钟。A队作为追击者时，B队全员都是刺杀目标，第二轮反过来。作为组队战的经典模式，本作中其魅力依旧在，参与的玩家挺多。

心得

作为追击者一方时，最好能团队行动，一定要"多管闲事"，看到队友被打晕或者有目标正在逃跑时，要果断追上去解决，让他跑掉了等于是在送分。作为躲藏的一方时，团队躲藏会有加成，但如果因为某些原因没能躲一起，也不要太过强求，反而会弄巧成拙。躲藏的一队要不要多管闲事完全看情况的，如果敌人的注意力都在队友身上，可以勇敢地冲上去，争取把他们都打晕，或者你想悄悄逃走也可以。要是觉得自己已经暴露了，可以硬着头皮冲上去拼个HONORABLE DEATH，也可以夺路而逃。本模式的打法很灵活，也是很多玩家熟悉的，记住一条准侧就行，追击时积极，躲藏时冷静。

CHEST CAPTURE

相当于《COD》中的区域占领模式，地上放置着数个宝箱，每个宝箱周围都有一圈有效区，进入有效区就会累积时间，接着小队就能积分。与《COD》不同的是，地图中每次出现的宝箱数量有限，被占领后宝箱会消失，全部被占领后再出下一批，宝箱只有占领没有回夺的感念，积分也是按占领次数来算，而不是控制时间。该模式为四至八位玩家分成两组，共两轮比赛每轮五分钟。

心得

原则上来讲集体行动占优，因为几个人同时夺宝箱的话，进度条会长得更快，不过个人建议依具体情况而定，要是队友都很积极，大可不用跟着大部队走，自己可以偷偷去占领没人注意的宝箱，一旦成功能为队里获得很大的主动权。笔者在这个模式下喜欢带接近就会爆炸的地雷，目的主要是为了牵制敌人，为占领宝物多赢得些时间。自己在占领宝箱时，要注意右上角的槽，当高亮时证明已经有对手玩家进入视线范围，务必提高警惕。

ESCORT介绍

保护VIP模式，四至八位玩家被分成两组，共两轮比赛每轮五分钟。队中的VIP要注意低调，其他队员负责将其保护至目标地点，防止另一队成员的刺杀，同时还要找打并刺杀对方的VIP，规则比较明了。

心得

作为VIP，最好不要单独行动，不然被围堵时连个帮忙的人都没。VIP必须要低调，随时做好趁乱逃走的准备，其他队员可以高调些来分散敌人的注意力，发现情况危急要敢于献身。己方队员如果能做到同时杀死对方两名VIP，可以获得可观的分数加成。

多人补完问答 Q & A

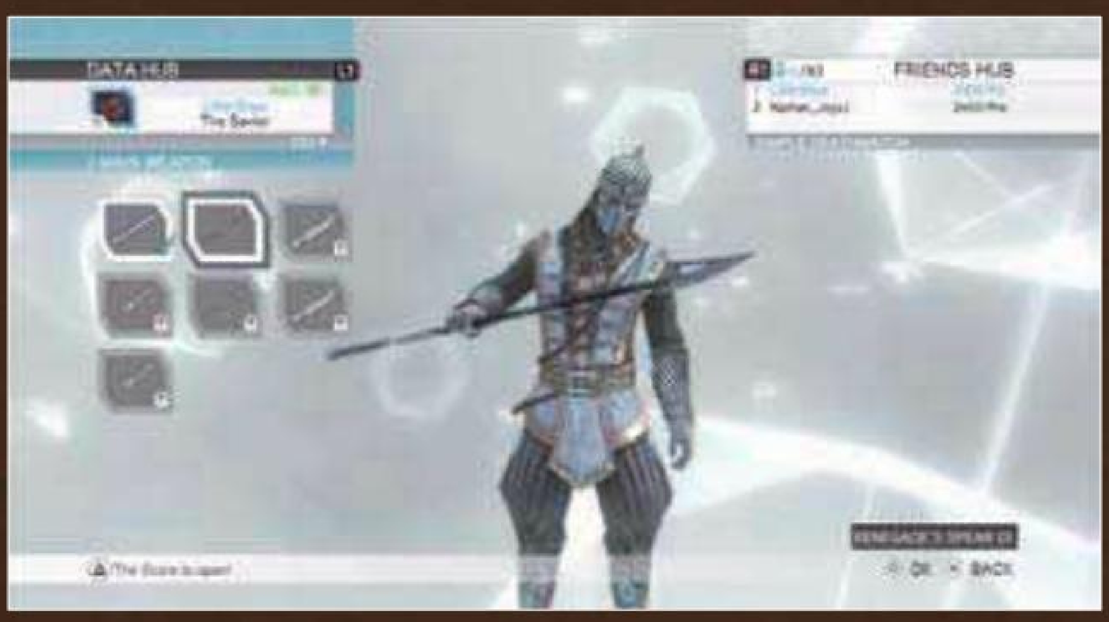
1. 每次进多人玩的都是不是自己喜欢的模式，有时甚至连是什么模式都搞不清楚，怎么办？

进入多人模式主选单后，选择PLAY NOW，系统会自动把玩家分配到某个游戏房间，模式不限，在刚进房时，看屏幕中央上方的显示就能知道进的是什么模式。想要玩自己喜欢的模式，需要选择主菜单下的第二项CUSTOM MATCH，接着会进入搜索菜单。第一项SIMULATION CATEGOGY下有四个类型：SIMPLE DEATHMATCH（SD）、FREE FOR ALL（FOA）、TEAM OBJECTIVES（TO）、PRIVATE，其中SD一般很少有人玩，该分类下只有这一个模式，FOA则代表个人赛，该分类下有五个模式，TO为组队赛，该分类下有四个模式，PRIVATE则是自己建立比赛，什么模式都可以选，可以拉好友来玩，但不增加任何经验值还有线上金钱。第一项选定后，接着在第二项选择具体模式，最后在底部选择LAUNCH即可开始搜索。值得一提的是，如果系统长时间搜不到你想要的模式，会自动把你扔进其他热门模式里，因此进入房间后最好是看清楚，是不是自己想要的模式。

2. 上文说的介绍和心得有些还是半懂，怎么回事？

《刺客》的网战规则比较创新、另类，因此如果不结合游玩来适应规则，直接架空想像很难完全弄懂。不过，由于系列的网战模式类型很多都源自于生活，进入打个一两盘就会有恍然大悟的感觉，属于听起来悬乎但上手很快的类型，强烈建议各位玩家一试。心得方面，笔者只是做出了许多小建议，具体策略还应根据玩家自己的个性来定，《刺客》多人模式还在成长中，严格来说大家都是新人，每位玩家都能总结出一套属于自己的个性打法。

3. 多人模式的角色有性能的差异吗？怎么有人可以更换服装和武器？



个人战中，每位玩家必须选择不同角色，不过这些角色仅有服装、长相、动作风格上的差异，每人角色都有自己特色性的刺杀动作，性能上的差异倒是没有。至于更换特定角色的服装和武器，这个是跟玩家当前的等级还有金钱有关系的，到达一定等级后，每位角色都会有对应的升级版服装解锁，这个需要花钱购买，武器也是一个道理，到达一定等级后会解锁，然后花钱装备上就行。不过升级的服装和武器都是用来养眼的，或者向低级别玩家宣告，看我选的角色穿得都比你漂亮之类，性能上同样没有影响。

4. 携带的技能对比赛的影响有多大，完全不使用好像也没什么吧？

由于等级和金钱方面的限制，玩家在到十五级前似乎都对技能没有什么研究，特别是长期与低等级玩家进行对战时，更是觉得技能的用处不大。不过一旦玩家等级超过二十五，技能全开金钱也够多时，你就会主动装备上技能，尝到技能的甜头之后使用起来就会得心应手。本作网战满五十级的玩家已经不少了，如果与他们战斗过的话想必每一位玩家都会有感触，高等级玩家的威胁所在就是对局势的判断非常正确，技能使用得太恰当，以至于你看得到却杀不了，想逃却逃不掉。对此，笔者的建议是，十五级之前不要乱花钱，就用系统默认的两套技能，把它们用熟。到十五级之后开新技能槽，开始把解锁的能力换着用，找到风格与自己匹配的，最好是分别预备一套攻击技能和一套防守技能，这样一直到二十五级，相信你也会完成蜕变。最后要说一句，如果你被别人放过毒，肯定对那感觉印象深刻，该技能二十二级解锁，解锁了就拿去虐人吧！

刺客信条 启示录 遗漏的第七章攻略内容

更正

287期因印刷事故，部分杂志《刺客信条 启示录》攻略的54页记忆片段4流程与56页记忆片段7流程重复，在此特补上记忆片段7流程，同时对读者们造成的困扰致歉。

爬上观察点看清小城全貌，去目标地点用鹰眼找出线人并追上她，接着去两处目标地点，再去市场用鹰眼找到携带钥匙的士兵，偷走，回到监狱救人。与线人再次汇合后，立刻从场景右边走，一路刺杀下去，四个枪手的注意力都在广场中央，所以基本没有难度，战斗开始后对目标敌人使用防反即可，依旧没有难度。

触发任务后，注意特写镜头给出的路线提示，随后一路杀过去，拿到炸弹后炸掉仓库，再无视敌人追着目标跑，最后趁他没准备好战斗时直接用袖剑弄死。开始脱出后速度要快，因为会一直掉血，看不清路就开鹰眼，逃回船上开始再见埃泰尔老爷爷。埃泰尔的路线没有难度，因为全程可以使用伊甸之果，大范围秒敌，来到村口本章结束。



本来想将游戏的搞笑桥段收录到本期 DVD 中，无奈部分内容实在有些不雅，如果删减的话那么真正有趣的内容又少之又少，只好作罢。游戏过程中全成就的难点主要在挑战任务上，另外有部分玩家对于暗杀内容比较苦手，到达任务地点后不知如何暗杀目标，本期研究中心就为大家带来全部暗杀内容详解以及补完 MONEY PALLETS 的收集，希望对大家有所帮助。

SAINTS ROW THE THIRD 全暗杀任务详解

研究中心 RESEARCH CENTER

黑道圣徒3	THQ		动作
多机种	Saints Row: The Third		美版
	2011年11月15号	1～2人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

《黑道圣徒3》的暗杀任务玩家可以在电话菜单中 SAINTSBOOK 的 ASSASSINATIONS 接到任务，之后地图中会为玩家标出蓝色的最近路线，前往指定地点后部分暗杀目标还需要完成特定的条件才会出现，具体见文中的内容。所有暗杀任务推荐可以在通关之后再来完成，到时拥有各种强力武器，暗杀目标会轻松不少，大部分敌人都可以使用拳套 APOCA-FIST 一击必杀。故事模式中玩家可以刻意的收集一些暗杀任务中需要用的车子存入车库中，比如加长型豪华轿车、MUSCLE 车、警车等。指定方法才出现的敌人只要通过指定方法将其引出来即可，之后所乘在载物即便扔掉目标也不会消失。

文 华尔兹

美编 NINA

目标:KARL

委托人:SHAUNDI

现金收入:$500

经验值：125



要暗杀他之前首先需要先去机场乘一辆小型的托运车，这种车在机场数量也不多，建议开车慢慢找。乘上小车之后就会有明确的地点提示这个家伙在哪了，注意对方也是在移动当中的，找到他后使用炮秒杀即可。

目标:ALMONZO

委托人:Mr.Roller

现金收入:$500

经验值：75



前往指定区域，这里可以找到 Luchador 的帮派成员（绿色摔跤手服装），故意和他们发生摩擦，将几名成员干掉后他们的势力会陆续来找主角的麻烦，将随后赶到的几个团伙成员干掉后直到 Luchador 的通缉数到达 3 星后，目标便会出现。手持两把榴弹，没什么能耐，几炮就能要他的命。之后记得抢辆车子赶紧跑。

目标:LT.GORSHIN

委托人:Pierce

现金收入:$700

经验值：100

先去区域内找几个路人撞，之后警方会通缉你，将前来的警察一一解决后警察的通缉数在 2 个左右目标便会出现，直接开车撞死或者车内开枪就能将其解决。

目标:DJ ENIGMUS

委托人:DJ VANGELA

现金收入:$500

经验值：100

这个目标需要首先随便搞一辆车子，然后按方向键左右将电台（RADIO）选到 K12 97.6（橘黄色马头），听着这个电台的广播进入指定区域即可找到目标，如果玩家之前在 MUSIC 里将这个电台关了，记得开启。这里会有两个目标，无论先后，所杀对象只是路人水平，没什么难度。



目标:MIKE

委托人:ROSEN OAKS

现金收入:$750

经验值：150

选择手机界面中的 PHONE 选项，选择第一个即可打电话找到目标，对方乘一辆大型货车，下去丢个手雷即可将其直接炸死。

©2011 THQ Inc.



目标:chandled

委托人:Concerned Citizen

现金收入:$750

经验值：125

前往指定区域后，如果受伤，目标便会现身，同样是路人水准的敌人，非常好摆平。

目标:OFFICER DEALY

委托人:SAINT ROCCO

现金收入:$1000

经验值：175

到达指定区域后，找几个路人，然后过去按十字键的←，做几个嘲弄对方的动作，不一会儿这个家伙便会现身，只是个普通警察水平的敌人。

目标:TONY

委托人:CAMANO PLACE

现金收入:$750

经验值：175

前往目标指定的店里随便买件衣服，这个家伙就会疯了一样主动进来打你，直接用近战武器将其打死即可。



目标:JAKE

委托人:RASPUTIN

现金收入:$800

经验值：200

在指定地点即可见到这家伙，对方会开一辆水泥车，别让他跑了，使用手雷直接就能要他的命。

目标:AGNES

委托人:SHAUNDI

现金收入:$1000

经验值：225

要见这个老太太必须先去服装店里把衣服脱了（不用全脱，留个手套和鞋是可以的），之后出门即可找到她，注意她的随从很猛。

目标:BRUTUS

委托人:RASPUTIN

现金收入:$1500

经验值：225

先按住 B(○)将武器改为拳头，之后前往指定区域即可找到这个胖子敌人，他在院子里面。战斗方法和之前的胖子敌人差不多，边退边用散弹枪打即可，如果有火箭筒之类的武器在远处就能秒杀他。



目标:BLAIZE

委托人:PIERCE

现金收入:$1500

经验值：225

这里的武器店或者服装店随便打劫一家，注意打劫千万不要把店主杀掉，拿着枪一直按 LT(LB) 瞄准对方一段时间后对方会举双手投降，这样目标便会出现。目标敌人是个戴面具的笨蛋，用散弹枪直接打死即可。

目标:PROTIP

委托人:OOBER1337

现金收入:$1250

经验值：250

前往指定地点这家伙便会出现，由于身边有多个敌人，所以还是用大氛围的手雷或者火箭筒轰杀比较方便。



目标:RANDALL

委托人:MR.ROLLER

现金收入:$2000

经验值：300

在附近随便殴打几个路人即可引出目标，对方会掏出枪来射你，很容易对付。

目标:MR.DICKSON

委托人:rasputin

现金收入:$2000

经验值：325

要接这家伙必须开一辆加长型的豪华轿车，如果车库里有还好，如果没有的话，由于没有固定的出现位置，慢慢找太浪费时间，建议玩家先做其他任务，过程中多留意，等途中找到加长型轿车后再接这个活儿。



目标:JIM

委托人:PIERCE

现金收入:$1750

经验值：300

前往地点后给他打电话，选择电话菜单的 PHONE 后打给第一个人即可，目标出现后用 APOCA-FIST 一拳就能秒杀他。

目标:GRIGOR

委托人:RASPUTIN

现金收入:$500

经验值：375

到达指定区域就能遇到 GRIGOR，不过他出现的地方会有大量 Morningstar 的人，并且把玩家的通缉数直接升到 4 星，下车用拳套秒掉这个光头以后就赶快逃跑吧。

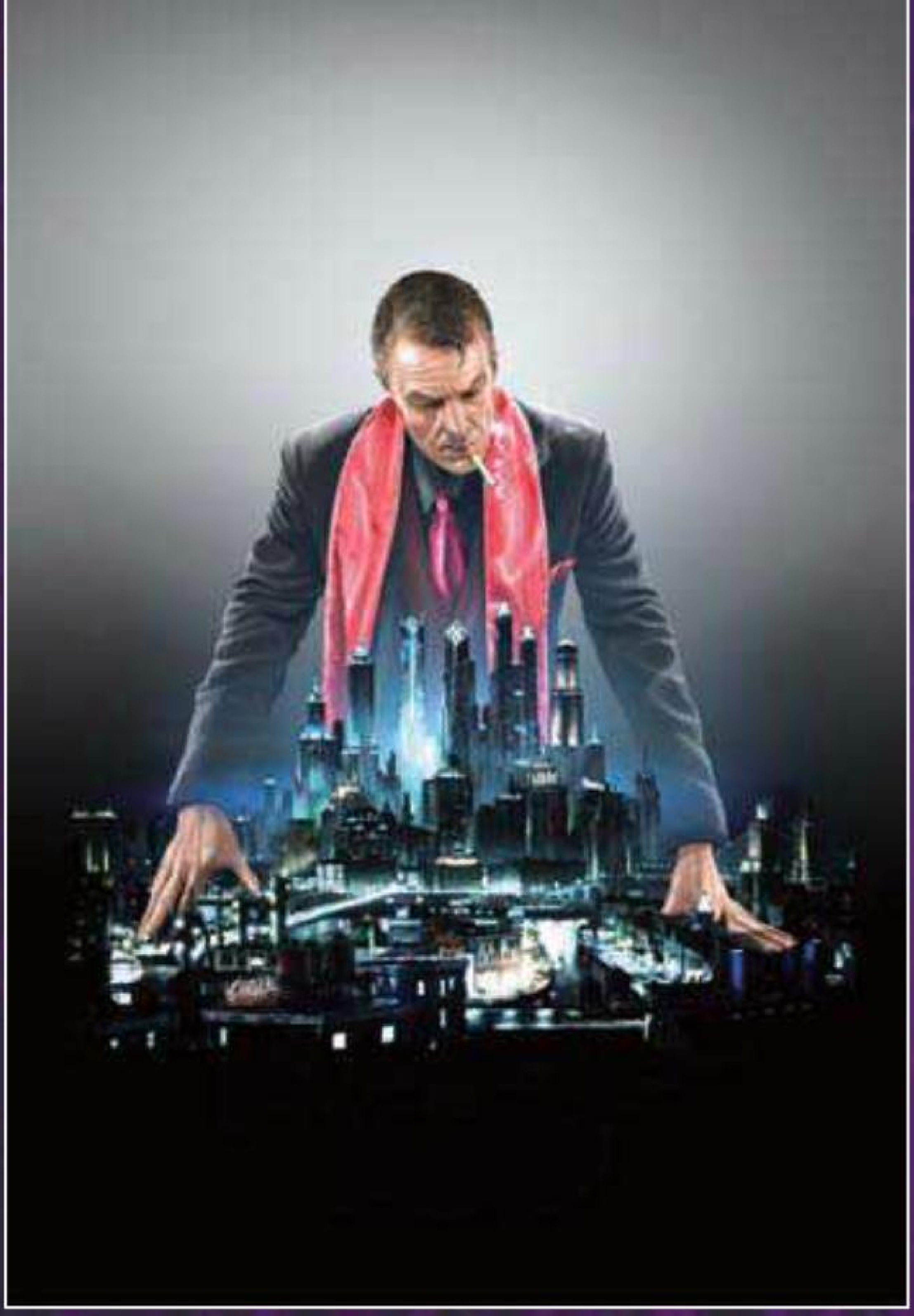
目标:OLIVER

委托人:JANE VALDERRAMA

现金收入:$2500

经验值：350





前往能出飞机的大本营或者附近的机场，开一架飞机前往指定区域即可找到目标对象，对方乘一辆直升机。如果用 STAG 的战斗机只需锁定后按住 LT（LB）即可用导弹秒杀他。

目标:DANNY

委托人:CONCERNED CITIZEN

现金收入:$2000

经验值：400

到达指定地点后选择电话菜单中的 PHONE，打给第一个即可使目标现身。对方会开车出现，拦下来后干掉即可，没什么难度。

目标:BARRY

委托人:CONCERNED CITIZEN

现金收入:$3000

经验值：450

回能出飞机的大本营或者去机场开一架直升机来，主要一定要直升机，前往目标地点后停在专门的直升机降落地点上，一会儿暗杀目标和多个随从便会出现，推荐载着他们故意撞向大楼后直接跳伞即可，或者下去将他们一一解决。

目标:LUTHER

委托人:PLERCE

现金收入:$600

经验值：125

来到指定区域后，对着路人按十字键的→做一些称赞的动作，不一会儿目标便会出现，可以秒杀。



目标:HARRY

委托人:MRS.VANDERGRIFF

现金收入:$800

经验值：200

前往目标即可找到这家伙，这里如果是在剧情发展到吊桥升起前，警察和目标会出现在桥上，如果剧情已发展到吊桥升起后，那么目标和警察都会出现在水里，非常搞笑。由于在水里不能攻击，所以如果目标出现在水中的话建议乘车直接飞到对面，从桥的最上方往下面看，可以用远程武器直接将目标消灭。



目标:DR.WANG

委托人:MRS.VANDERGRIFF

现金收入:$1000

经验值：250

去附近的整容店（戴口罩医生图标）整个容即可，即便随便改个发色都可以，目标会出现多个，可以直接开车压死。

目标:MICHAEL

委托人:KINZIE

现金收入:$2500

经验值：250

这里需要开警车目标才会出现，警车如果玩家大本营有的话可以直接出，没有的话可以故意杀人将警察引出来，抢下警车即可。

目标:ALEHANDRO

委托人:ANGEL

现金收入:$2000

经验值：250

开一辆 Luchador 帮派的车（绿色）去指定地点即可，这个车在剧情模式中是可以拿到的，回大本营直接开一辆出来即可。目标有多个，建议在车里直接按 LB(L2) 干掉目标。



目标:SMOOV

委托人:ZIMOS

现金收入:$2700

经验值：250

去找一个穿得像妓女一样的肥婆，按 Y（△）将他做为肉盾即可引出目标，目标没什么实力，可以轻易解决。



目标:KIRSTEN

委托人:KINZIE

现金收入:$3500

经验值：500

对着目标商店扔一颗手雷即可，注意必须是 GRENADE，其他手雷的话无效。之后瞬间移动的女战士便会出现，这个敌人玩家在故事模式中遇到过，速度很快，推荐以近身攻击为主。对方的锤子砸下来后有较长时间的硬直，过去使用近身武器打即可。

目标:GERRAED

委托人:ANGEL

现金收入:$4000

经验值：500

首先去找一辆 MUSCLE 车，这种车特点就是造型比较怪（如图），将这种车停在加油站附近（可以多试几辆），目标即可出现，同样是路人级别的敌人，不难对付。



目标:CLOVIS

委托人:zimos

现金收入:$3600

经验值：500

到达地点后首先去扳手图标的改车厂将车随便改装一个地方（被通缉时无法改装），改装完后目标便会出现，这家伙会随你处置。

目标:LUCAS

委托人:KINZIE

现金收入:$4500

经验值：750

去前先到大本营或者服装店去换一套Decker的衣服，这件衣服接了这个任务后便会有。目标任务会和多个同伙在一起，对方一起射击火力还是挺猛的，建议在远处用范围武器集体轰杀之。



目标:WHITNEY

委托人:ANGEL

现金收入:$5000

经验值：750

来到指定区域后，乘上那辆黑色的飞机目标便可出现，过去直接杀她就行，不用开飞机。

目标:ANDRE

委托人:ZIMOS

现金收入:$4500

经验值：750

这个任务比较麻烦，玩家去指定区域首先杀几个妓女，完事后还需要把Morningstar的通缉数达到4星，Morningstar就是玩家一开始遇到的那些穿着暴露的女性已经黑衣敌人，要想将通缉数提升到4星，最好去附近的那个拳头位置，如果之前还没完成的话，这里会有大量Morningstar的敌人可以收拾，逐渐提高帮派通缉度，注意一定要先杀妓女后招惹帮派，不然后期出现的大量Morningstar敌人会将这里变成战场，妓女就不会出现了。目标敌人出现后由于有大量Morningstar成员追杀你，需要迅速解决掉目标后驾车逃跑。

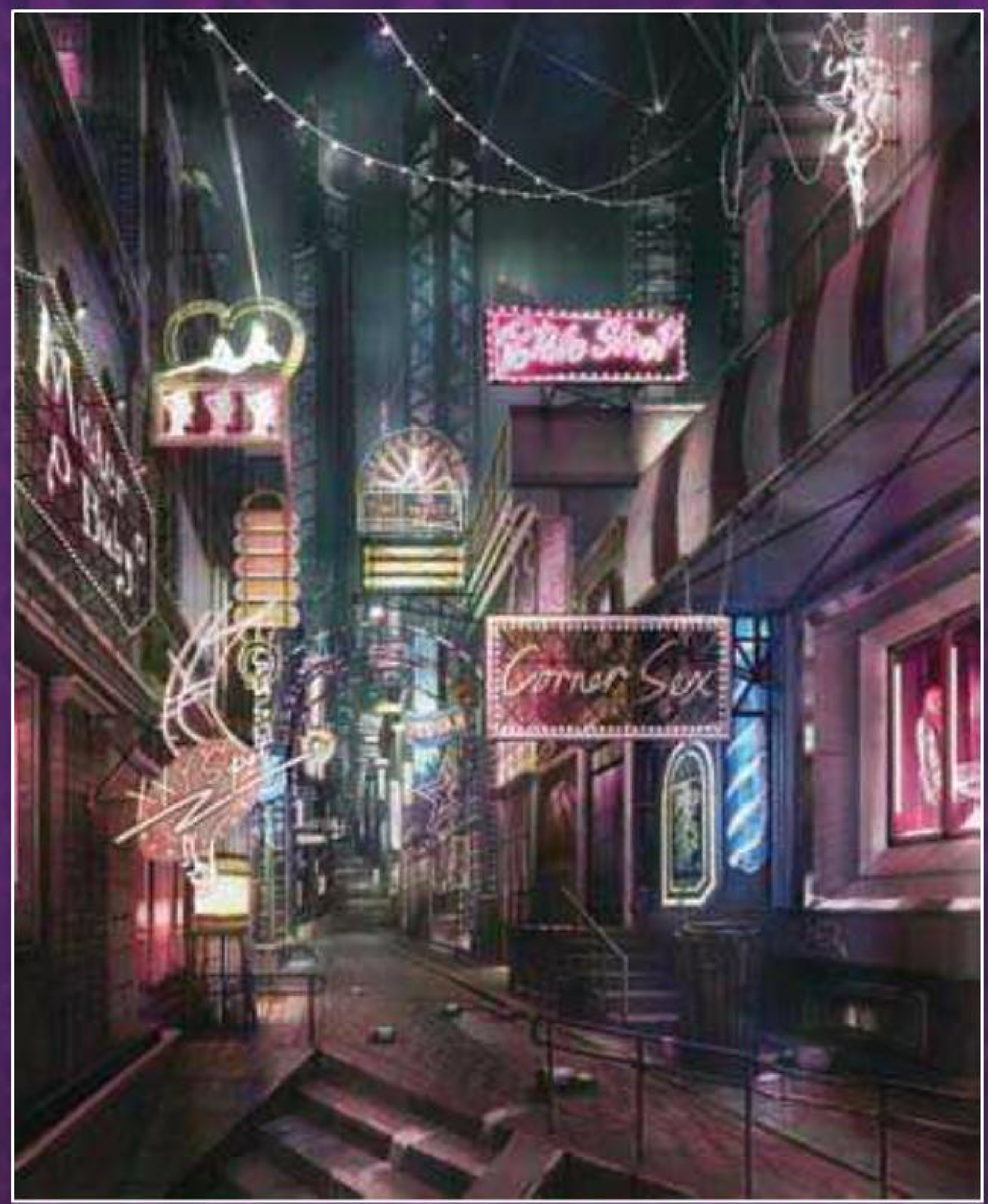
目标:ULYSSES

委托人:viola

现金收入:$2500

经验值：325





从能出飞机的大本营或者飞机场开一架飞机前往目标区域即可，注意飞机要飞低一点，位置太高无法将目标敌人引出。

目标:SGT.STEINER

委托人:PIERCE

现金收入:$4000

经验值：500

到达指定地点选择电话菜单中的PHONE给第一个人打电话即可。这家伙实力超强，攻防能力应该是目前最难对付的，还好他是单兵作战，玩家就算用APOCA-FIST拳套都要连砸数拳。尽量连按不要给他还手的机会，如果没有拳套就乖乖躲在个角落里用狙击慢慢狙死他。

目标:BERNIE

委托人:MAYOR REYNOLDS

现金收入:$2000

经验值：275

和上一个任务类似，到达指定地点选择电话菜单中的PHONE给第一个人打电话即可，目标会出现两个，玩家大可坐在车里按LB（L2）开枪将其扫射死。

目标:MR.HESS

委托人:MAYOR REYNOLDS

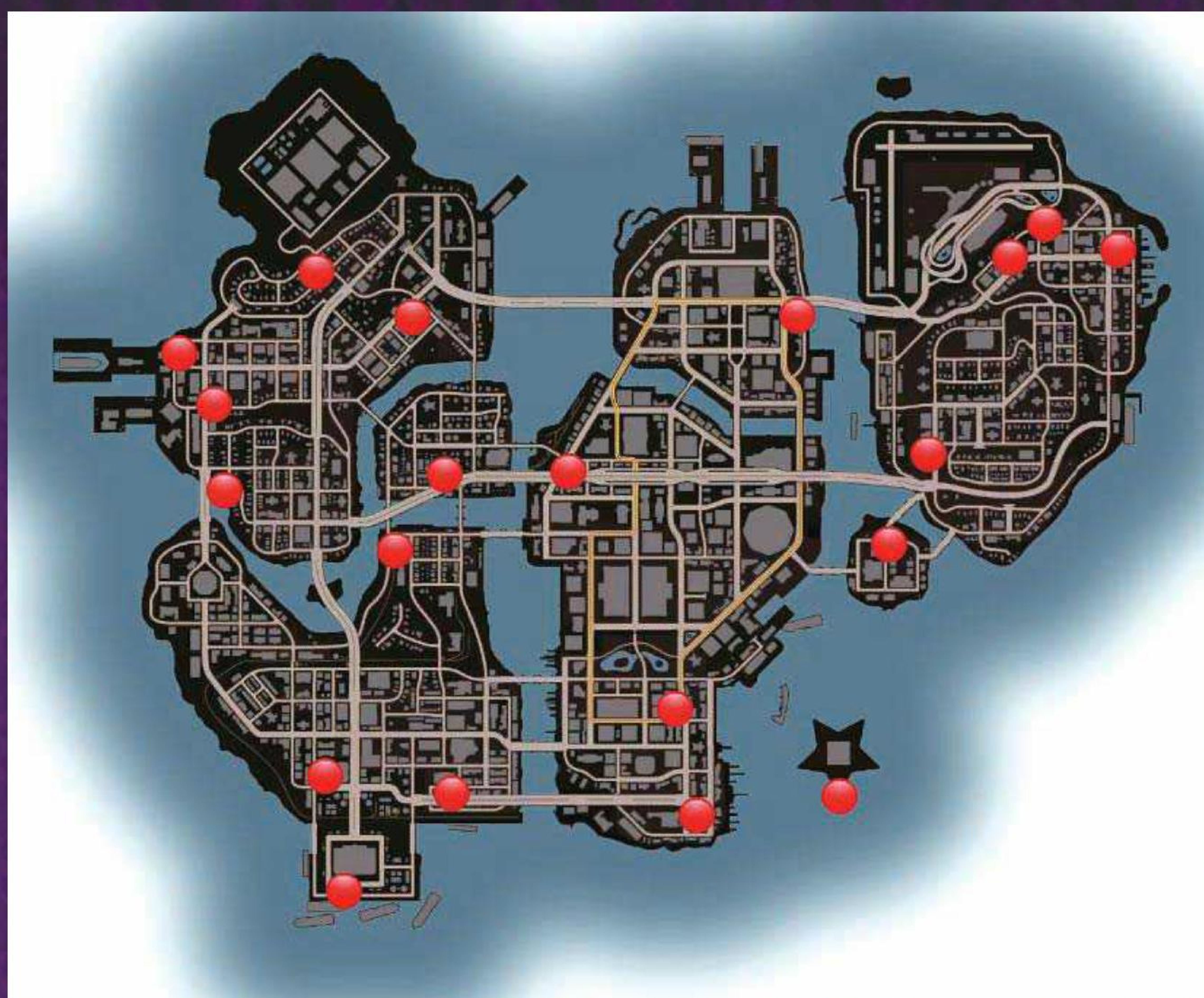
现金收入:$3000

经验值：350

前往地点就能找到暗杀目标，虽然其身边有多个警察保护，只要用手雷之类的范围武器将警察都干掉，对付他便没有任何难度。



MONEY PALLETS收集地点



PSP	最终幻想 零式	Square Enix	角色扮演
	ファイナルファンタジー零式		日版
	2011年10月27日	1～3人	7700日元
	无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上



距离《零式》发售已有一个月之久，相信粉丝们都已经多周目通关了，打算封盘了么？别忙，在《零式》的世界里，除了战斗外还有许多有趣的事情等着玩家们去发掘，比如全种类陆行鸟收集、连续型事件触发，最强武器入手等等；此外，在0组14名战斗风格各异的角色里，你是否只培养了其中的几位，其余的则因为不感兴趣或者技能太多培养不过来而让他们坐冷板凳？用没有尝试过的角色出战也许会得到不一样的乐趣噢，笔者目前就在练攻击动作极其拉风的直爽男ナイン（虽然经常被秒……），技能是影响角色强弱的关键，优先学会实用的技能会对战斗有极大的帮助，研究中将放上入门级的战术思路供玩家参考。上期因为页数关系而砍掉的实战演习攻略、快速刷钱方法、全角色专用饰品列表也会一并放出，更详细的研究请关注《PSP专辑15》。下面就让狼带领各位彻底玩转《零式》的世界吧。

实战演习

实战演习对角色等级的要求比较高，一周目时可以先行放置，待等级提升至45级左右的二周目时再来一并完成吧。

キザイア阳动作战

选择方式	第三章初期可以选择
作战等级	LV35
特殊报酬	魔法“バイオ”解放



攻略指南

进入**トゴレス**地方的**キザイア**后开始演习。注意这个演习任务只能派遣4名队员参战。首先来到里口，消灭敌人后进入南广场，再次消灭敌人后进入南通り，消灭BOSS就完成演习了。

苍龙との共同战线

选择方式	第三章初期可以选择
作战等级	LV36
特殊报酬	军神“ファイアブランド”解放

攻略指南

前往北**トゴレス**地方的**ミィコウ**后开始演习。本演习禁止使用魔法和特殊装备，因此最好选择远程单位出战。首先根据地图所指示的方向前进（在市街地【10】可以回收一个回复道具），在市街地【9】、市街地【7】和市街地【5】停止三台通信机。调查通信机后会出现光圈，只要不走出光圈的范围，大概10秒后通信机就会停止。中途有个S.O.任务要求击倒全部突击兵，完成后能得到“**ガードエンブレム**”，不要错过。接下来任务变更，要解决3个队长，他们分别在广场【1】（完成S.O.任务，亲手击倒队长机会得到“**プラチナカード**”）、市街地【9】和广场【2】。魔导装甲在喷火中途会出现崩坏圈，我们也可以一直绕到它的背面进行输出。解决掉全部队长后演习结束。

朱雀方面军の崩坏

选择方式	第三章后期可以选择
作战等级	LV36
特殊报酬	军神“ギガ-ス”解放



攻略指南

这是第一场压制战的实战演习。前往**イスカ**地方开战。胜利条件是制压**リンボス**，失败条件是**イスカ**被攻陷。一开始朱雀军的第一阵地会遭到进攻，实力不足的话比较难守住，可以放弃。第一阵地丢失后敌人会开始攻击第二阵地，此时帮助第二阵地的兵力夺回第一阵地，就能获得第二阵地的指挥权。接着指挥第二阵地的士兵攻击**ロコル**，待其能量障壁解除后突入，击倒内部的**マクゴワン**少佐就能完成制压。

接下来先攻打第三阵地。此时敌人的空中单位会出现并攻击第一阵地，先将其击落。之后就可以派遣所有的部队进攻**リンボス**，突入后击倒BOSS完成演习。

钟乳洞の战い

选择方式	第三章后期可以选择
作战等级	LV37
特殊报酬	魔法”ブリザドMIS“解放

攻略指南

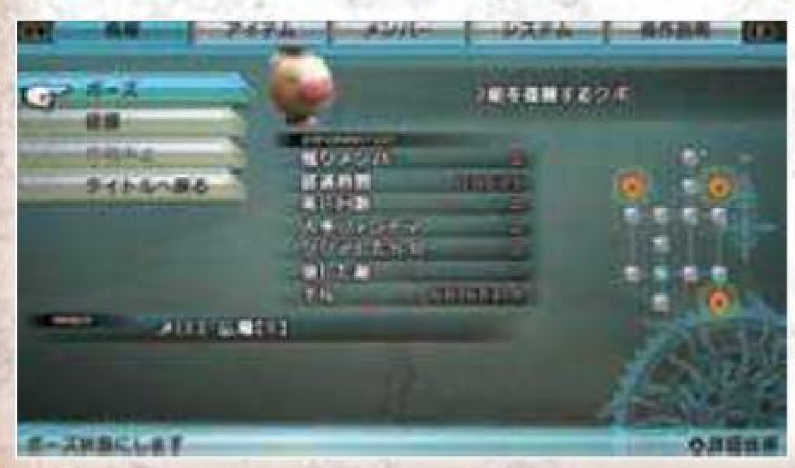
前往**イスカ**地方的**ロコル**钟乳洞开始演习。本演习只允许4名角色参加，路上都是些皇国士兵，难度不高。首先直线来到**ロコル**钟乳洞【2】，完成这里的S.O.任务可以获得“**ミスリルの**小手”。接着一路前进来到**ロコル**钟乳洞【5】，完成这里的S.O.任务可以获得“**ゴールドバングル**”。从【5】直接进入北边的【7】，完成S.O.任务可以获得“**ミスリルの**指轮”。进入最深部，调查中央发光的地方后原路返回，途中所有的史莱姆都可以放置不管，如果有强力冷气魔法倒可以利用它们来练练级，回到洞口完成演习。



候补生を援护せよ

选择方式	第五章初期可以选择
作战等级	LV38
特殊报酬	魔法“ファイアRF2”解放

攻略指南



进入**メロエ**地方的**メロエ**后开始演习。首先前往地图上的红色区域广场【2】、广场【6】和广场【4】击倒敌队长机，区域里的油桶可以多加利用来削减敌方的体力。全灭队长机后自动回到市街地【1】，现在要解除3个炸弹，它们分别在地图上的红色区域市街地【2】、市街地【4】和市街地【8】，调查炸弹之后在光圈的范围内呆上一段时间就可以解除。解除完炸弹后前往中央的**ルピナス**苑，不断消灭杂兵，直到敌方的队长出现，将其消灭完成演习。

国境への进击

选择方式	第五章初期，完成实战演习“候补生を援护せよ”后可以选择
作战等级	LV38
特殊报酬	军神“カラミティ”解放

攻略指南

前往メロエ地方开始制压战。胜利条件是制压リナウン，失败条件是メロエ被攻陷。强力的远程/魔法输出单位依旧是制压战的首选。战斗开始后先摧毁第一阵地旁边的自动炮台，攻下第一阵地。接下来敌人会派出中型舰载艇攻击第二阵地，迅速前去救援，这里必须尽快击坠中型舰载艇或吸引其注意力，让第二阵地撑过一段时间，完成特殊任务。之后派遣第二阵地的雷部队攻打アレリオン，玩家则去消灭第二阵地旁边树林里的炮台。アレリオン的能量障壁消失后进行突入，沿路调查数据发送装置(呆在光圈里一段时间，解除デ－タリンク)，然后在最深处击败队长完成制压。

攻下アレリオン后进攻第四阵地。此时中型舰载艇与空中战舰会出现，不要去招惹空中战舰，集中精力攻击中型舰载艇。将其击坠后，把被夺走的阵地再夺回来，然后就可以对リナウン发动总攻击了。破坏能量障壁后突入，击败队长，完成演习。

上陆部队を歼灭せよ

选择方式	第五章初期，完成实战演习“国境への进击”后可以选择
作战等级	LV40
特殊报酬	武装第六研究所中“クリスタルボ－ル”解放

攻略指南

首先注意该任务的敌人不吃雷魔法，以レム做主力的话记得先换下来。进入イスカ地方，按地图所示来到海边有魔导装甲的地方，开始演习。击倒第一波敌兵后，敌人会出现两台魔导装甲的援军，攻防都非常高，一定要小心应付。击倒魔导装甲后完成演习。

フェイス大佐の蜂起

选择方式	第五章后期可以选择
作战等级	LV41
特殊报酬	军神“トロル”解放

攻略指南

来到エイボン地方的ドグア开始演习。本战的出场角色为6名，敌方中有飞行魔导装甲，因此最好选择远程攻击单位。首先前往地图指定位置的广场【1】，击倒BOSS后触发剧情。接下来就是5分钟的持久战，敌人会不断刷新，不打算刷过关评价的玩家可以专心回避敌方的攻击，只要撑过5分钟就能完成演习。



ロ－シャナ撤退战

选择方式	第七章初期可以选择
作战等级	LV45
特殊报酬	魔法“ブリザドRF2”解放

攻略指南

来到ロ－シャナ州的ロ－シャナ开始演习，首选远程单位。在市域【1】消灭4条飞龙后可以前进，完成S.O.任务可以获得武器“フレイムメイス”。市域【2】里的几个苍龙兵不具威胁，市域【3】有4条飞龙。市域【4】要求坚守该区域3分钟，S.O.任务的要求是3分钟内杀掉50人，接受后会有状态附加。市域【5】有个回复魔法阵，敌人是苍龙兵+史莱姆的组合，一共3波。市域【6】一开始面前有个雪之巨人，远处还有一个投枪兵，必须用远程攻击干掉它才能过桥，之后消灭两个雪之巨人进入广场。广场有个バクライリュウ，S.O.任务要求对其造成总共30000以上的伤害，能力不足的话较难达成，干掉它后进入市域【7】。市域【7】有4条飞龙，全灭后进入市域【8】。市域【8】要求坚守5分钟，完成S.O.任务可以获得饰品“冰と雷の指轮”。最后1分钟会出现大量飞龙，注意回复。5分钟后自动移动到郊外への道，与士兵说话获得“托された手纸”，地上还有个ノ-ウィングタグ。进入ナラクの沼后要求坚守5分钟，敌人是巨型的飞龙和青龙人。这里有个S.O.任务要求3分钟内击倒3名龙骑操兵，建议换成远程角色狙击飞龙俯冲时的崩坏圈，然后锁定龙骑操兵进攻。坚持5分钟后演习结束。

【ドラゴンスレイヤ－】作战

选择方式	第七章初期，完成实战演习“ロ－シャナ撤退战”后可以选择
作战等级	LV45
特殊报酬	军神“ディアボロス”解放

攻略指南

前往ロ－シャナ州开始制压战。胜利条件是压制ラ－マ，失败条件是朱雀军本阵被攻陷。本战首选魔力高MP多的レム。首要目标是第三阵地，将其压制后立刻返回本阵，苍龙军会派遣飞龙突袭本阵。守护本阵1分钟后能获得本阵的指挥权，然后顺势进军第一阵地。拿下第一阵地后，命令本阵部队进攻ロ－シャナ，顺路攻下第四阵地。途中巨型飞龙会出现，消耗其一定体力后它会撤退，然后突入ロ－シャナ。进入城镇后不要急着杀敌，等莫古力下达特殊任务后再开始进攻，先干掉イカヅチ并抽取ファントマ，接着在下一个区域打倒ヒョウケツ来抽取3个冷气属性的ファントマ，随后干掉エンジキ抽取3个火属性的ファントマ，最后全灭敌人完成制压。

回到世界地图后立刻返回朱雀军本阵击倒巨型飞龙。然后沿路拿下第五阵地，向ラ－マ进军。击倒上空的飞龙后，突入ラ－マ。进入中央通り后会出现特别任务，回到入口处附近杀掉朱雀军的间谍，接着来到最深处中央广场，击倒BOSS怪物就结束演习了。

敌の奇袭を阻止せよ

选择方式	第七章初期，完成实战演习“【ドラゴンスレイヤ–】作战”后可以选择
作战等级	LV46
特殊报酬	武装第六研究所“ミスリルの小手”解放

攻略指南

来到北トゴレス地方的ミイコウ东北方向的海岸开始演习。本战候补生的名额为6人。首先要与巨大的海龟ジョウサイ战斗，它的防御力极高，而且附带HP回复，崩坏圈只有在它发动露出腹部的招式时才会出现，其余时间里只有从正面攻击才能对其造成伤害，冷气属性的魔法对它有特效。如果要用物理攻击来对付它的话，トレイ、ケイト和キング的技能“スナイプモ-ド”才比较见效。不想硬拼的话，大概坚持3分钟后，会自动转移到海岸岩场，来到最深处的岩场の影，击倒队长ハヤテ就能完成演习。

密林のドラゴン部队

选择方式	第七章初期，完成实战演习“敌の奇袭を阻止せよ”后可以选择
作战等级	LV47
特殊报酬	武装第六研究所“レッドベレ–”解放

攻略指南

来到ロ－シャナ州的ロ－シャナ西北方向的树林中开始演习。本战的场景是一个会无限循环的迷宫，前进时记得随时打开主菜单里的地图，观察自己面朝的方向。曾经走过一次的正确路线会在右上角的小地图上标示出来。以下是正确的路线：

在第一个场景向上走进入第二个场景；在第二个场景向右上走进入第三个场景；在第三个场景向上走进入第四个场景；在第四个场景向左上走进入第五个场景；在第五个场景向左上走进入第六个场景；在第六个场景向右上走进入第七个场景；在第七个场景向前走就能到达出口。出口处击倒麒麟敌人セイラン就能完成演习。

机密文书入手作战

选择方式	第七章初期可以选择
作战等级	LV46
特殊报酬	武装第六研究所“雷魔法の真髓”解放

攻略指南

来到セトメ地区的セトメ开始演习。本战只能让4名成员上阵，最后部分又有难度较高的BOSS战，因此等级不够的话建议先练练级。出战角色以远程角色优先。

在一开始的里路地区域，有个戴帽子的トゴレス少佐会不断攀爬楼梯逃跑。如果能够在这里击倒他，就可

TIPS・某些依赖需要带回数个俘虏，假如将目标出没的地域占领，变成了朱雀的领土后，该地域内就不会再出现有队长的敌方小队。其中第七章的抓俘虏依赖会出现在章节的后半段，因此建议玩家把实战演习留到后半段再做，时间不足以完成全部演习的话就用金の砂时计将时间倒退。

以获得“命令书”。假如被他成功逃跑了，之后还会再遇到他，但无法获得“命令书”。无视其余敌人来到屋上，全灭敌人后自动进入内部。

在内部的底层深处会有两名番外者。它们在攻击后会产生崩坏圈，对其造成一定伤害后，会进入暴走状态，此时攻击速度会变快，攻击力也会变高。对付他们有个方法：它们的攻击是会相互误伤的，一开始先集中削减其中一人的体力令其进入暴走状态，接着通过走位将两个番外者聚集在一起，然后故意靠近引诱暴走的番外者出招误伤另外一个。当其中一个被放倒后，另一个也被误伤至半死了，耐心点狙击它旋转挥剑后的崩坏圈数次就能将其消灭了。



皇国军の動きを偵察せよ

选择方式	第七章初期，完成实战演习“机密文书入手作战”后可以选择
作战等级	LV46
特殊报酬	武装第六研究所“炎魔法の真髄”解放

攻略指南

用飞空艇来到**セトメ**地区的西南方向的山脉处开始演习。这里的暴风雪地形会使魔法的威力大幅降低。全灭登山口的敌人来到山道【1】，在路上的尸体旁捡到**カードキー**，然后无视敌人进入山道【2】。利用刚才找到的**カードキー**打开大门进入第1**ゲート**。一路前进通过山道【3】和山道【4】来到第2**ゲート**，全灭第一批敌人后用**カードキー**打开大门，进入发掘现场。这里有个5分钟全灭敌人的S.O.任务，完成后获得饰品“**金のアンクレット**”。全灭敌人后打开大门进入山道【5】，这时开始进入10分钟的倒计时。击倒皇国兵，无视雪之巨人进入山道【6】，全灭第一批敌人后进入山道【7】，这里要击倒一台魔导装甲才能继续前进。来到第3**ゲート**后，再次击倒两台魔导装甲，打开大门进入山道【8】，此时倒计时结束，且有回复魔法阵。最后一个场景是物资集积所，收拾掉第一波敌人后，会出现三台魔导装甲，此时要抓紧时间利用地形将其消灭，因为过不了多久就会出现两个强大的雪之巨人**スノージャイアント**，它们的攻击和血量都比之前的要高。完成S.O.任务一击给予**スノージャイアント** 5000以上的伤害获得“**フレイムセイバー**”，干掉它们后演习结束。



决战の地【アズール】

选择方式	第七章初期，完成实战演习“皇国军の動きを偵察せよ”后可以选择
作战等级	LV48
特殊报酬	军神“マメ=ゴーレム”解放

攻略指南

前往**アズール**地区开始制压战。胜利条件是制压**アズール**，失败条件是朱雀军本阵被攻陷。本战需要一个能进行远程强力输出的角色，首推**レム**装备**サンダ**–SHG2魔法。另外，为了完成制压战中的特殊任务，建议将**エース**设置到出战的位置，并且装备上**キャノンレーザー**或**トライレーザー**技能。开战后迅速赶往第一阵地触发特殊任务，中型舰载艇开始攻打第一阵地。将其击坠会得到第一阵地的指挥权。接下来攻略**モリナ**，玩家先去摧毁附近的自动炮台，减少进军的障碍。能量障壁消失后突入**モリナ**，抓紧时间，在5分钟之内将基地中所有的油桶全部破坏（随时按下START键查看，当前区域还在闪光就说明还有油桶没有破坏），接着回到正门前入口，击倒敌方队长完成制压。

油桶全部破坏后完成制压，能够获得**モリナ**的指挥权。接着会有特殊任务，敌方的第二阵地会出现大量敌人攻击**モリナ**，玩家要守住这里1分钟。一开始是中型舰载艇的攻击，之后是大量飞行魔导装甲和步兵，如果不能用两次攻击干掉一个部队，基本上就回天乏术了。防御成功后我方会有空中援军出现，现在转为攻打第二阵地。制压成功后顺势前往**アウエン**，突入。突入之后先快速消灭区域里的敌人，然后阻止中型舰载艇从右侧的跑道上起飞。虽然舰载艇会全程处于即死圈的状态，但攻击的机会只有一瞬间。建议将角色换为之前设置好的**エース**，按稳锁定键，在舰载艇出现后连续发动**キャノンレーザー**或**トライレーザー**来将其击落。失败的话也不要紧，干掉之后出现的**クルツ**中佐也能成功制压**アウエン**。



接下来开始攻打第三阵地，完成之后敌方会派出巨型的魔导装甲**ヴィジュランティ**来攻击第三阵地。玩家要移动到合适的位置按下△+○键诱导我方的飞空艇前来支援。与飞空艇配合将其消灭后，就可以集中火力突入**アズール**了，值得一提的是**カミカゼ**、**ナイト**等攻击力较高的陆行鸟用来对付**ヴィジュランティ**有不错的效果。突入**アズール**后全灭敌人，在最后一个场景里击倒敌队长，演习结束。

捕虏救出作战

选择方式	第七章初期，完成实战演习“决战の地【アズール】”后可以选择
作战等级	LV37
特殊报酬	武装第六研究所“冷气魔法の真髄”解放

攻略指南

用飞空艇来到**セトメ**地区的**セトメ**南部，这里有个山洞直接通往西**ネシエル**地区，再前往**バズ**开始演习。本演习只能出战4名角色，且限时5分钟。在大通り全灭所有敌人后进入袋小路，然后第一时间前往最深处击倒皇国兵救助俘虏，接着全灭敌人完成演习。

皇国からの亡命者

选择方式	第七章初期，完成实战演习“捕虏救出作战”后可以选择
作战等级	LV49
特殊报酬	武装第六研究所“プラチナブレス”解放

攻略指南

用飞空艇前往**バズ**，然后前往东北方向的山脉开始演习。本演习只允许4名角色出阵。目的是保护NPC，等级不足55级的话会比较吃力，不过即使NPC死亡也不会影响演习的完成。首先无视3合目和5合目区域里的敌人，直接前往最深处的7合目，最速解决掉包围NPC的敌人。如果NPC存活，会获得“冷气魔法上级”。消灭7合目的敌人后，回到3合目击倒敌方队长机，完成演习。



最后の皇国据点

选择方式	第七章初期，完成实战演习“皇国からの亡命者”后可以选择
作战等级	LV49
特殊报酬	武装第六研究所“防御魔法の真实”解放

攻略指南

用飞空艇前往**バズ**，然后前往东方进入东**ネシエル**地区，再前往**ゲーベル**基地开始演习。一开始全灭377地区的敌人后进入368地区，接下S.O.任务，在两分钟内全灭敌人。之后来到352地区，消灭几台魔导装甲后进入350地区，再次全灭敌人进入344地区。这里会出现两个番外者，打法依旧，只剩一个番外者时接下S.O.任务，击倒后就能获得“**ジャッジメント**”。之后进入332地区，这里有回复魔法阵，全灭敌人后前往299地区，这里又有两个番外者，如法炮制。之后全灭敌人，大门随之开启，进入251地区。251地区有回复魔法阵，全灭掉这里魔导装甲，然后进入没有敌人的249地区，接着前往218地区。这里要面对巨型魔导装甲，完成不受伤害的S.O.可以得到装饰品“**リボン**”。

全灭敌人后触发剧情，强制移动到368地区，这里有个回复魔法阵。从现在开始，所有的回复道具将不起作用，一定要小心。前往251地区，全灭敌人后进入299地区，敌人的BOSS飞行魔导装甲**フェイス**大佐出

现。对其造成一定伤害后它会撤退，进入332地区，击倒3台魔导装甲。来到344地区，要面对两台飞行魔导装甲，因为体力无法回复，所以要优先回避。全灭敌人后进入350地区，这里会出现3个番外者。第一个番外者用常规打法干掉，第二和第三个番外者可以利用箱子将它们阻挡在另一边，然后用远程攻击将它们打至暴走状态，接着躲在障碍物后面等他们自相残杀吧。之后来到249地区，这里有多台飞行魔导装甲，注意回



避，体力不足时就不要放着回复魔法阵舍不得用了。该区域有个5分钟内全灭敌人的S.O.任务，完成后获得饰品“光の腕轮”。最后进入218地区，与BOSS**フェイス**大佐战斗，击倒它就能完成演习。

アミタ－制压战

选择方式	第七章后期，获得飞空艇后可以选择
作战等级	LV51
特殊报酬	魔法“アラウド”解放

攻略指南

先召唤出飞空艇，飞往地图北端的龙神的圣域，然后进入**アミタ**－开始演习（注意龙神的圣域里的敌人等级都在70以上，移动时要合理运用陆行鸟）。本演习可以让6名成员上场。在町【1】要面对一只猛兽**レキザン**，它跳跃转身后会出现崩坏圈，完成S.O.任务将**レキザン**打倒可以获得饰品“星の腕轮”；町【2】是一些苍龙兵，



转角处会出现雪之巨人**ゴウセツ**，无视它也可以前进，但接下S.O.任务击倒它会获得饰品“极光の腕轮”；町【3】有一只翼龙，接下S.O.任务击倒它会获得饰品“**ミスリルの**腕轮”，区域里还有一个回复魔法阵；町【4】的敌人是雷属性史莱姆和麒麟兽**バクライリュウ**，接下S.O.任务击倒它，会解放令敌人出现即死/崩坏圈状态的特殊魔法“**デス**”；町【5】有3只**ショウキ**，另外有一只翼龙**テンリュウ**，接下S.O.任务击倒**テンリュウ**可以获得饰品“烈火の腕轮”；最后的町【6】是与红色的麒麟**ゴウテン**交战，打法也和以往一样没有什么区别，击倒它后演习结束。

龙の巣を歼灭せよ

选择方式	第七章后期，获得飞空艇，完成实战演习“アミタ-制压战”后可以选择
作战等级	LV51
特殊报酬	军神“アスタロト”解放

攻略指南

利用飞空艇前往地图北端龙神的圣域，然后在北端的海岸处开始演习（注意龙神的圣域里的敌人等级都在70以上，移动时要合理运用陆行鸟）。本次演习务必让远程单位上场，特殊装备建议选择等级不低于50的军神**バハムート**，原因见下文。

一开始的断崖没有敌人。向前进入1F，然后立刻左转进入断崖内部1F【1】，击倒眼前的翼龙后打开进路，从下层过桥来到断崖2F【1】。接下来的行进路线大都类似，玩家可根据小地图上的光标指示前进，途中可以无视的敌人就直接无视掉，遇到能量壁就全灭场景中的敌人或者用远程攻击对付能量壁后方的敌人，桥中央断掉的地方就从相邻的区域迂回一下。以下是路线图：

2F【1】→2F【2】→内部2F【2】→内部2F【1】→3F【1】→内部3F【1】→3F【2】→内部3F【2】→内部3F【1】→4F【1】→4F【2】→4F【3】→内部4F【3】→内部4F【2】→内部4F【1】→5F【1】（有回复魔法阵）→内部5F【1】→内部5F【2】→5F【2】→5F【3】→内部5F【2】→内部5F【1】→6F【1】→6F【2】→6F【3】→6F【4】→内部6F【3】→内部6F【2】→内部6F【1】→7F【1】→内部7F【1】→7F【2】→内部7F【2】→内



部7F【1】（有回复魔法阵）→8F【1】→8F【2】→内部8F【2】→内部8F【1】（小BOSS战）→9F【1】→9F【2】→9F【3】→内部9F【3】→9F【5】→吊り桥→龙の巢。

内部8F【1】会有一场小BOSS战，对飞龙**テンリュウ**。虽然打法跟普通飞龙没多大的区别，但它有时会在路障后面发动攻击，即使命中崩坏圈也会坠落在路障后面，近战角色无法进行输出，因此这里要用远程角色打，并且尽量引诱它来到我方队员可以追加输出的位置时再狙击崩坏圈。来到龙の巢后，要进行对龙の卵的BOSS战。

虽然龙の卵的本体不会动，但它会不断召唤飞龙**ヨクリュウ**和**テンリュウ**来保护它，而且它的防御极高，通常攻击难以对其进行有力的输出，再加上它的HP极高，因此注定这是一场持久战。这里推荐几个比较有效的打法：一是召唤军神**バハムート**，用△键的攻击可以持续输出大量伤害。二是强化**レム**的魔力，持续进行输出，高难度下建议装备特殊魔法“**トルネド**”，获得方法请参考上一期杂志。三是利用**デュース**的招式攻击，因为她的攻击无视敌人的防御。四是让等级较高的**ジャック**硬砍，但要注意回避，而且还要提防空中的飞龙。建议将乱入模式设为魔导院支援，这样可以在NPC拖住飞龙的时候进行输出。如果实在打不过，那就先去练练级吧。

全角色战术思路

エース



武器：卡片

角色特性：不断地走位来狙击敌方的即死圈

因为有无敌时间长、移动距离优秀的特殊回避，不恋战的话基本不会被敌方的攻击命中。他的体力和防御力均低于标准线，因此**エース**更适合以狙击即死/崩坏圈为目标的游击战。不推荐学习带有运气成分的**デッキオープン**系技能；**レーザー**系的技能发动时间较长攻击力也不理想，而**トラップカード**和**テレポカード**的战术意义较高也不会影响玩家狙击敌方的弱点，可以优先学会。

操作・培养要点

・进攻能力优秀，但由于本身的防御力较低，因此要活用它的特殊回避来提高生存率

・发动前会一直滞留在战场上的**トラップカード**和**テレポカード**可以多加利用



デュース



武器：笛子

角色特性：辅助性能优秀、通常攻击也非常强力

因为**デュース**的辅助技能非常多，所以她的通常攻击经常被忽略。通常攻击时的第一击会制造出体积较大的“音块”，该音块会与随后出现的小音块进行追踪型的进攻，大音块在停止按下△键后还会滞留在战场上并持续索敌。学会技能**クレシェンド**进行蓄力后，她的通常攻击会变得更加凶残。对付大型敌人时，无视敌方防御力的通常攻击也有奇效。

操作・培养要点

・培养前先在“辅助队友”和“作为输出单位”的两者间择一，然后再学习对应的辅助/攻击技能

・本身的各项能力偏低，需要借助装饰品来强化能力

トレイ



武器：弓箭

角色特性：能否应付好苦手的近战是战斗的关键

トレイ的最大杀器是蓄力至MAX状态的通常攻击。如果在蓄力的途中锁定敌人，那么自身的移动速度会下降，因此不锁定敌人来蓄力，待蓄满后再锁定敌人发动进攻是必须掌握的操作技巧。孱弱的近战是他的最大弱点，**バーストエリア**和**グ**



TIPS・利用技能“キャンセル魔法（魔法取消）”发动的无咏唱魔法，种类限制为炎、冷气、雷属性这三大类魔法。如果不熟悉魔法取消的时间，可以在发动对应魔法取消的招式后按稳设置好的魔法键，这样一来角色就会自动在允许取消的时机里发动魔法。

ランド・トライン虽然强力，但使用时要算好提前量且AG消费量巨大。因此建议用ヒット＆シ－ルド以及发挥自身冷气魔力较为优秀的特点，利用BOM系的冷气魔法在蓄力攻击后配合取消技能来应付近身的战斗。比较极端战法的是完全放弃近战，一边蓄力一边利用无限回避来和敌人保持距离。

操作・培养要点

・在通常攻击蓄力的途中不要锁定敌人以增加机动性

・ヒット＆シ－ルド是近战自保的强力技能

ケイト



武器：魔装铳

角色特性：利用无需装填子弹的优势在战场上打游击

ケイト的主要输出手段是通常攻击以及蓄力攻击，装备上**アボイド**魔法后就算受到视野以外的敌人攻击，**ケイト**也会自动回避。由于在手持武器的状态下会自动进行蓄力，因此在狙击即死/崩坏圈时，必须对敌人的行动模式有一定的了解，预先将射速较慢的蓄力攻击释放掉，然后再以速度快的通常攻击打击弱点。属性弹可以优先学习冰结弹和雷光弹。余下的技能栏可以装备范围广的BOM系魔法，如果没有性能较好的装饰品来提升魔力，那就用地雷弹来代替魔法。

操作・培养要点

・以通常攻击作为主力，辅以属性弹来对不同种类的敌人进行弱点打击

・BOM系魔法和地雷弹是混战时的首选



シンク



武器：锤子

角色特性：虽然攻速较慢，但攻击力拔群

拥有0组里最慢的攻速是**シンク**给人留下的印象。尽管如此，凭借自身那顶级的攻击力，就算不狙击敌人的弱点也能造成巨大的伤害，一击就能将大型敌人击飞至数米之外也只有她才能做到。技能选择方面，攻速快、可以进行蓄力的**フルスイング**是常备技能；附带**スタン**效果的**ア－スインパルス**用来对付近～中距离的敌人也是不错的选择。出手时就必须有被敌人命中的觉悟，而**リベンジブラスト**能增加**シンク**的存活率，注意第二段攻击没有命中敌人的话是不会吸收HP的。

操作・培养要点

・攻速慢，因此不能无责任地出招，“锤无虚发”是她的宗旨

・优先强化完**フルスイング**后，其余的技能可以随意选择

サイス



武器：大镰

角色特性：移动攻击后的魔法取消是战斗的主轴

习得**キャンセル**魔法弐型后，在↑＋△键的移动攻击后就能直接发动无咏唱时间的魔法。随后学会**ガ**系**キャンセル**魔法，如此一来就能在瞬间施展出最高威力的魔法。注意，怨念吸收是不会影响魔法的威力的，装备RF和SHG系的魔法能弥补**サイス**攻击距离较短的缺陷。在受到怨念影响的技能中，**ダ－クゾ－ン**拥有着在范围攻击的同时吸收HP的一石二鸟性能。为了能尽快习得这几种主力技能，升级后得到的AP不要乱用，不过像移动速度上升等提升基本能力的技能还是可以优先学会的。

操作・培养要点

・先学会提高基本能力以及增加怨念吸收量的技能，然后再学习**ダ－クゾ－ン**和**キャンセル**魔法弐型

セブン



武器：鞭剑

角色特性：不依赖技能也能应对大部分场面

威力、会心一击率都相当优秀的通常攻击用来对付落单的敌人，混战时则用覆盖面极广的范围攻击进行输出。距离较远的前方攻击非常适合在中距离时狙击即死/崩坏圈，而前方攻击够不到的地方就用技能**キャッチ**进攻。**キャッチ**成功命中敌人后通过按键可以急速靠近对方，遇到弱雷的敌人时追加雷属性攻击也非常便利。学习技能时优先强化前方攻击和范围攻击，吸收量可观的**ドレインウィップ**和**アスピルウィップ**也可以择一装备上以增加**セブン**的生存能力。

操作・培养要点



・合理应用通常攻击、范围攻击和前方攻击来战斗

・技能首选**キャッチ**，**ボンテ－ジウィップ**则是单挑的神器

エイト



武器：拳套

角色特性：肉搏战的专家

疾风の型、烈火の型、迅雷の型都是不消耗AG的技能，其中烈火の型的综合性能最强，不单止威力高，还有突进技、攻击范围广的回旋踢。另外一个技能栏可以装备自动回避所有攻击的梦幻斗舞，遇到新的敌人时可以利用该技能先观察一下对方的攻击模式以及崩坏圈的出现时机，然后再狙击敌人的弱点。光速拳可以考虑装备上，弥补自身攻击距离短的缺陷。

操作・培养要点

・专心回避敌人的攻击，待对方露出破绽时进行致命的打击

・梦幻斗舞是不可或缺的技能

ナイン



武器：长枪

角色特性：无论何时，ジャンプ都是主力输出招式

ナイン有着0组14名成员中数一数二的攻击力、会心一击率以及武器的攻击范围。无论是通常战斗还是BOSS战，他的主力技能都是一开始就自动习得的**ジャンプ**，除此之外的常用攻击手段还有不消耗AG的↑＋△键突进技、↓＋△键范围攻击技。重视防御的话，另一个技能可以选择**セ－フティガ－ド**，而按稳按键可以持续发动的**スパイラルランス**则是进攻型的选择。**ハイジャンプ**的攻击力虽高于**ジャンプ**，但发动招式时的准备时间极长，且需要花费不少的AP来习得相应的强化技能，因此不建议在初期习得。



操作・培养要点

・优先习得**ジャンプ**以及相关的强化技能

・不要因为通常攻击太强而忽视其他技能的存在

ジャック



武器：刀

角色特性：见切り＋引导渡し＝中距离最强

用**ジャック**就要有放弃远距离战的觉悟。见切り的强化版技能明镜止水，攻击后会进入一段非常长的硬直时间，虽然被此招命中的敌人非死即伤，但1对1的场合可以说是少之又少的，所以见切り是**ジャック**的生命线之一。敌人出现即死/崩坏圈时，发动引导渡し就能以极快的速度靠近敌人，此招在中距离的战斗中很好地弥补了自身移动力低下的不足。习得AG消费量减少的技能后，上述两招的实用性大幅增加。

操作・培养要点

・放弃苦手的远距离，将近～中距离强化至极限

・明镜止水的泛用性不及见切り

クイ－ン



武器：剑

角色特性：面对任何局面都游刃有余的女王

可攻可守，且还有回复系的技能是**クイ－ン**的魅力所在。惟一的缺点是武器的攻击距离较短，↑＋△键的突进攻击和初期自动习得的**クロスジャッジ**能在一定程度上弥补距离劣势。**クイ－ン**本身的机动力就不低，习得了**ダッシュ**后更能瞬间就移动到当前锁定的敌人的面前。



该技能没有移动距离的限制，只要和敌人之间没有障碍物，无论距离多远都能瞬间到达，配合攻速较快的通常攻击来狙击崩坏圈可谓是如虎添翼。

操作・培养要点

・充分利用通常攻击、魔法、技能的性能来驰骋战场

・尽早习得**ダッシュ**以弥补武器攻击距离短的缺陷



キング

武器：双枪

角色特性：除了狙击即死 / 崩坏圈外什么都不用干

通常攻击的威力并不出众，但双枪的攻击速度以及射程都极其优秀，这就决定了**キング**在战场上要以狙击弱点的方式来战斗。对付高等级的单体敌人基本没有难度，但假如敌人会使用难以回避的范围攻击，就要考虑装备上**ネバ－ギブアップ**，该技能虽然可以在越级的战斗中用来保命，但发动判定的时间较为严格，需要练习。另外，可以先习得魔法取消的技能，装备上 BOM 系魔法以防止敌人近身。MP 不足时也可以用范围广的**マガジンボム**来防身。

操作・培养要点

・集中精力狙击即死 / 崩坏圈

・对付强力的敌人时用**ネバ－ギブアップ**来保命



マキナ

武器：西洋剑

角色特性：大器晚成

マキナ的能力数值是 0 组中的佼佼者，前期因为缺乏强力的技能所以经常被无视。建议玩家先将初期的**スピンドライブ**的相关强化技能习得，以开启**アサルトモ－ド**以及**スタンブレイド**和后续的**ソ－ドフィ－ルド**。想将**アサルトモ－ド**的性能发挥至极致，就必须将它的强化技能也一并学会，该招式是进行点打击的首选。而面对混战时就依靠在自身周围制造出不断旋转的双剑的**ソ－ドフィ－ルド**。

操作・培养要点

・优先习得**アサルトモ－ド**和**ソ－ドフィ－ルド**

・视战况从对应单体和范围攻击的技能中择一





レム

武器：双小剑

角色特性：强大的魔法足以席卷整个战场

习得了**キャンセル**魔法、**ガ**系**キャンセル**魔法、**キャンセル**魔法零型后，借助本身那过人的魔力值，**レム**瞬间便成为了战场上的审判者。遇到强力的敌人时利用**死なないで**的特性能让她拥有更高的生存率。发动**コンバ－ト**时会处于无防备的状态，觉得比较危险的话可以考虑用**アスピルフィ－ルド**来回复 MP。不过由于有逆天的刷钱方法，所以 MP 的回复完全可以交由道具来代替。需要注意的是学习上述技能花费的 AP 值都比较高，初期时除了基本能力外就不要浪费 AP 值了。

操作・培养要点

・**ガ**系魔法取消和**キャンセル**魔法零型是核心技能

・习得**コンバ－ト**后**レム**就变成了永动机

其他要素

朱雀の暗刷钱指南

二周目获得飞空艇之后，朱雀の暗（第一章在广场上出现的，无法判别的巨型敌人）就有可能出现在上空。此时搭乘飞空艇，在地图上找到朱雀の暗。朱雀の暗是以黑色瘴气缠绕着的状态出现在空中的，如果撞到它上半身的瘴气，就会进入战斗，等级 99 的 0 组成员在战斗中被秒杀是家常便饭的事情。所幸刷钱的时候不用和它战斗，我们要做的是朝它身体的下半部分进发，只要不碰到上半身的瘴气就不会开战。

当从下方接近朱雀の暗时（可以靠得非常近），按住 L 键不放稳住飞空艇，然后用滑杆调整方向，接着用 R 键锁定朱雀の暗，按下□键射击。如果弹药命中，朱雀の暗的身上会出现一圈光晕。接下来松开 R 键，连点□键射击，注意观察朱雀の暗的身上有没有出现光晕，出现了才算命中。狂轰 15 秒钟左右后，左上角就会显示平时在空中击坠敌人后的金钱倍率。

到了这个阶段会出现两种情况：一是左下角没有显示金钱增加量。这个时候就找个地方降落，然后再升空，重复以上的步骤一次。另一种情况就是左下角出现了金钱增加量，这个时候就可以开始刷钱了。我们要做的就是用 R 键锁定朱雀の暗，然后调整角度让艇身尽量与锁定光圈呈一直线，接下来同时连打 R 键与□键。飞空艇会不断重复锁定朱雀の暗，每一发炮弹都算将其击坠一次，因此左下角的金钱会随左上角的倍率呈几何数上升。狂轰片刻后，金钱就会增加到上限，大功告成，撤退。注意不用上述的方法进行锁定射击的话是无法对其连续造成伤害的。



把之前不够钱买的东西都购入后，玩家可以在世界各地寻找卖**ファントマ**的商人，然后再用**ファントマ**和特定的 NPC 交换提升能力上限的药，注意**ファントマ**商人和换药的 NPC 头上均没有“店”的标示。举个例子，我们先前往**ロ－シャナ**州的**ラ－マ**，在这里可以找 NPC 买到**マゼンタファントマ**和**シアンファントマ**，每个售价 2000。将这两种**ファントマ**买到上限，然后前往**イスカ**地方的**イスカ**，里面有两个站在一起的男性NPC，对话后可以以每40个**ファントマ**换取 1 个提升属性魔力的成长剂。在整备点选择道具成长，就能对角色使用了。只要玩家有耐心，可以将角色的能力刷到上限的 255。

全角色专用饰品

名称	详细	获得方法
神のル－ルブック	エ－ス专用饰品，全魔力+30，附加耐える	二周目之后，使用エ－ス乱入1000次以上
神秘の谱面	デュ－ス专用饰品，MP+50%，附加リジェネ	二周目之后，使用デュ－ス乱入1000次以上
森罗万象の事典	トレイ专用饰品，攻击力+30，附加全天候无效	二周目之后，使用トレイ乱入1000次以上
魔道士のリュック	ケイト专用饰品，全魔力+50，冲击防御+40%	二周目之后，使用ケイト乱入1000次以上
モ－グリの人形	シンク专用饰品，攻击、防御+50	二周目之后，使用シンク乱入1000次以上
魔女のパフュ－ム	サイス专用饰品，通常攻击附加即死・发火・毒效果	二周目之后，使用サイス乱入1000次以上
乙女のレギンス	セブン专用饰品，防御+40，附加リジェネ	二周目之后，使用セブン乱入1000次以上
悟りの皆传书	エイト专用饰品，攻击力+60，全魔力–40　耐えるの效果	二周目之后，使用エイト乱入1000次以上
流星バックル	ナイン专用饰品，HP+60%，附加耐える	二周目之后，使用ナイン乱入1000次以上
HAGAKURE	杰克专用饰品，攻击力+80，防御力–50，附加リジェネ	二周目之后，使用杰克乱入1000次以上
ヤヌスの眼镜	クイ－ン专用饰品，火・冻・雷防御，作战中死亡后自动复活，招式发生变化（塔无效）	二周目之后，第二章自由行动中在里庭与クイ－ン对话发生事件
オ－ダ－ス－ツ	キング专用饰品，HP+50%，附加全天候无效	二周目之后，使用キング乱入1000次以上
指导者のロ－ブ	マキナ专用饰品，防御+30，附加全天候无效	二周目之后，使用マキナ乱入1000次以上
エンゲ－ジリング	レム专用饰品，全魔力+30，附加リジェネ	二周目之后，使用レム乱入1000次以上

全角色最强武器

首先要完成二周目第七章的深红任务“**マキナの战い**”，由于完成该任务后就会直接进入最终章，因此要取得最强武器就必须进行三周目游戏。三周目时，有一个黑色的球体将会沿着旧**ロリカ**地域→**アズ－ル**地区→**ライロ－キ**州→**インスマ**地方的顺序进行移动。接触它之后将会进入与玄武露希的战斗。战斗为 1 对 1 单挑，出战人员是在存活的角色中随机抽取。胜利后可以获得该角色的最强武器，失败则会被夺走一件武器。

从以上条件可以看出，为了获得对应角色的最强武器，我们可以先在世界地图上找 99 级的怪，让其余的角色阵亡，这样遇到黑球时就 100% 是存活角色上场战斗。玄武露希的攻击方式比起主线流程中要多上一些，但本质没有变化，仍然是在攻击后露出崩坏点。因此可以给角色装上自动回避的**アボイド**魔法，待敌人攻击完毕后狙击其崩坏点就能快速结束战斗。

另外本战可以完成数个 S.O. 任务，分别是在 15 秒以内用炎 / 冷气 / 雷属性的攻击命中他、5 分钟以内对其造成总共 30000 以上的伤害、以及在 5 分钟以内不使用魔法。



网战模式心得介绍

对于大部分家用机玩家来说，《COD 现代战争 3》网战模式给他们带来的游戏乐趣要远大于单机，只要你愿意，这是一个可以让你玩上整整一年的游戏！看着国内《COD》的网战众越来越庞大，确实是一件很欣慰的事情。尽管对于本作来说，网战部分仍然有很多值得改变和进化的部分，但这丝毫不影响大家的战斗热情，这个冬季让我们一起拿上手柄，在现代战争的战场内尽情厮杀吧！

CALL OF DUTY MW3

初级入门 模式介绍

COD 现代战争3		Activision	主视角射击
多机种	Call of Duty: Modern Warfare 3		美版
	2011年11月8日	多人在线	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

■ 标准模式 STANDARD MODES

FREE FOR ALL

自由杀戮的经典模式，战场内的所有玩家都是你的敌人。你的任务简单明了，就是尽可能干掉更多你所看到的对手。因为是混战，这个模式下的死亡率极高，防守自己所在领地并步步为营比盲目出击更安全。



TEAM DEATH MATCH

TDM 几乎是网战中玩家最经常玩的模式，所有玩家被系统分为两队展开厮杀，每干掉对方 1 人则小队得分 +100，率先达成 7500 分的一方即可赢得比赛。该模式中除了玩家自身的枪法技巧，与队友的相互配合与掩护也非常重要。因为队友在雷达会被标识出来，所以借助队友的位置来判断敌人的所在方位是非常实用的一项技巧。

SEARCH AND DESTROY

和我们熟知的《CS》经典模式非常类似，两组玩家分别以埋弹和防守为目标，每 3 小局互换。埋弹的一方成功埋弹并成功引爆算得分，而防守方将对方小队全员干掉或是在规定时间内阻止对方埋弹也同样算胜利，反之则被判输掉比赛。和 TDM 不同的是，SD 模式每小局内死亡后是不能复活的，玩家在下一局开始才能重新加入比赛，因此谨慎且隐蔽地行动是必须的。玩家不需要过多的弹药以及过高的连杀奖励，但开枪消音以及反 UAV 的技能往往是非常实用的，另外该模式也是各位神枪手展示狙击功力的好舞台。当然，SD 模式对地图的熟悉程度要求很高，不推荐初心者尝试。

©2011 Activision Publishing, Inc. Activision, Call of Duty, and Modern Warfare are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved.

SABOTAGE

该模式中只有1个炸弹设置在场地的中心位置，玩家分成两队并各拥有一个爆破目标。任意一方抢到炸弹后并成功将其设置在爆破目标处引爆，这样就算得分。和SD模式不同的是，SABOTAGE只有一局，任意一方引爆炸弹即胜出，所以比赛时双方会争夺得更加激烈。由于持有炸弹的队员会在敌我双方的雷达上被同时标示出来，所以很容易会吸引大量的火力，队友必须对友方持有炸弹的队员进行充分掩护，其过程可以多使用烟雾弹以及其他战术装备；而持炸弹的队员应该尽最大可能向着爆破目标靠近，如同拔河一般，爆弹越是靠近爆破目标，则对于另一方越危险。倘若规定时间内双方都未能引爆炸弹，则会进入无法重生的加时赛，将连杀奖励保留至加时赛使用，是非常划算的一个策略。

DOMINATION

DOMINATION也是系列网战部分人气最高的模式之一，通称为阵地抢点模式。每场比赛的场地内都会有三个固定的军旗点位置，其中各有一个点在双方出发点位置附近，而另一个点则在场地中央。抢占这些点并成功防守就会不断得分，率先达成目标分数即可赢得比赛。由于DOMINATION的重生点往往设置在友方军旗点的附近，因此该模式下只要迂回战术得当，可以轻松地达成很高的连杀。

GROUND WAR

GROUND WAR是标准模式下支持同场玩家数量最多的模式，同时也是一个混合了TDM、DOMINATION以及KILL CONFIRMED三种比赛类型的杂烩模式，最适合喜欢和众多朋友并肩作战的玩家。受同场人数较多的限制，GROUND WAR模式下的地图并不多，时间长了有时会感到乏味。因为是乱战，所以玩家在比赛中不需要太精确的战术思路，除了经验与直觉，有时甚至会靠一点点运气的成分；但相应的，该模式对于玩家的水平与技术的提升就会很慢。GROUND WAR的最大玩家人数是9对9，TDM上限得分为10000分，DOMINATION与KILL CONFIRMED的赛点则分别是200分与90分。

HEADQUARTERS PRO

HEADQUARTERS是考验全队整体攻守能力的一个模式。比赛开始后系统会在场地内制定一个TARGET目标，玩家的任务是抢在对手之前将其设置为己方的HQ（总部）。抢到HQ的一方成为防守方，只要尽可能长地防守己方的HQ即可不断得分，而攻方的目的则是以最短时间将对方的HQ解析并破坏。防守方的队员死亡后不会重生，直至对方将HQ破坏。一旦HQ被攻方破坏，新的TARGET便会在地图的其他地方随机出现，如此轮回。该模式的难点在于防守一方，如何有效地利用地形掩护并配置防守阵型是关键，只要能抵挡对方如潮水般的攻势哪怕拖延一秒钟也好。



CAPTURE THE FLAG

在夺旗相关的几个模式中，CAPTURE THE FLAG是节奏最快的。比赛双方小队各有一个目标军旗以及一个基地，将对方的军旗成功抢夺至我方基地便得1分，率先得到3分的一方算小局胜利。玩家在这个模式中既是攻方也是守方，所以战斗的节奏切换很快。你可以主要以抢夺敌方的军旗为目标，也可以专心拦截对方的旗手，只要分工明确并相互配合，胜利就是囊中之物。

DEMOLITION

和SD模式类似，玩家在比赛开始后会被分为埋弹方与防守方，不同的是，埋弹的一方所有队友均自动持有炸弹（不受重生影响），而防守方需要防御的爆破目标也有两个。虽然看似防守一方的压力较大，但由于该模式下设置爆弹后的引爆时间较长，所以平衡性依然有保证。对于埋弹的一方来说，将战斗力优先集中于一个爆破目标并逐个击破比起分头行动要更有效率。埋弹方成功将两个目标全部引爆或者规定时间结束则单小局结束，双方小队一小局结束后自动切换埋弹与防守。

NEW KILL CONFIRMED

这是本作新增的一个非常重要的模式。简而言之，KILL CONFIRMED在通常的TDM模式基础上变化而来，玩家每干掉一个敌人得到的经验值只有50点，而敌人的死亡点会掉落一个金色的狗牌，将其捡起后能得到另外50点。对于整个小队而言，只有捡到对方掉落的狗牌才能加1分，仅仅杀人是不会给己方做出任何贡献的。这就意味着如果只是依赖于蹲点杀人，那么在本模式之内便永远无法赢得比赛，抢狗牌大部分情况下比杀人更为优先。另有有两点要提醒大家，一是自己击毙的敌人所掉落的狗牌（在雷达上会标出位置），即使是被队友捡到也同样能得到50点的奖励；另外一点是比赛中被击毙的队友会掉落红色的狗牌，也就是在对方看来可以得分的金色狗牌，将其捡到后能阻止对方得分，个人还能额外获得50点经验值。（重生后捡回自己掉落的狗牌可得250点经验值）

NEW TEAM DEFENDER

TEAM DEFENDER同样是本作新增的模式，也可以说是夺旗玩法的一个延伸。规则很简单，两队玩家争夺一面军旗（FIRST BLOOD位置产生），军旗所在的一方会持续迅速得分。军旗的位置比赛全程中都会被雷达标识，夺到军旗后，你可以选择在场地内乱窜和敌人“躲猫猫”，也可以在队友的掩护之下躲在某处地形占优的建筑物内防守敌人的攻击。不过通常在队友的配合之下，后一种战术的得分效率更高，前者很难保证得到同伴的及时援护。

MERCENARY

MERCENARY是TDM和KILL CONFIRMED的混合模式，但不允许任何形式的Party参与，最大限度地保证了比赛的公平与公正，玩家可以尽情发挥个人的技术与特长。

■ 高级模式 ADVANCED MODES

该模式下的比赛玩法与普通模式基本没有区别，不同的是玩家在这里可以创建属于自己的私人房间，自定制比赛的人数以及规则等等，非常适合和朋友一起游戏。倘若是战队与战队之间的正式比赛，也同样可以选择这个模式，游戏过程中也不会受到其他玩家的干扰。

中高级进阶技巧篇

跑位技巧

很多玩家初次接触本作的网战，经常会被打得摸不着头脑，或许这不是枪法的原因，而是因为对地图不够熟悉，不知道敌人会从哪里出现，更不清楚如何去跑位拦截敌人。对场景的地形是否熟记在心，是玩家从初心菜鸟阶段“毕业”的一道重要门槛，否则枪法再好也照样会在网战中到处吃瘪。

当然，仅仅地图熟了还不能领会跑位的技巧所在，进阶的下一步要做的是要把握敌人集中的地区和来袭的方向，这两者的信息和模式有关，但只要根据经验分析一下自己以往的出发点和聚集点，再简单逆向思维一番就能推出敌方的位置；其次，要活用并时刻观察雷达，UAV开启后自然不用多说，另外，因为同伴的位置会随时在雷达上标明，他们在地图内无形中会成为玩家的流动哨岗，队友是否被敌人击毙、是否处于交火状态，甚至队友面朝哪个方向，这些都能成为我们判别敌人位置的重要参考，战斗中一定要掌握这个技巧。

射击技巧

要说射击的技巧，一般都会归结为反应快、端枪稳、手感好这三方面，不过这些能力基本都是大量的实战练习出来的，没什么好说，这里只给出关于《COD 现代战争3》特有的一些技巧。

首先，遭遇遇到敌方目标后将准星尽量压低，对方如果在动，除了用右摇杆移动准星，也可以推动左摇杆左右横移来进行补射。这是因为右摇杆的晃动幅度大，相比之下左摇杆的移动更稳定；遭到敌人的射击之后，通常会有一瞬间的硬直，玩家无法动弹，回避时要避免直线移动，这样可以提高生存率。

关于跳跃和下趴动作。在从一个拐角转向开阔处或者另一个拐角时，跳出去并迅速扫视周围环境是非常聪明的一个技巧，这样即使被敌人发现也很难被迅速瞄准，可以起到出其不意的效果；而下趴动作除了定点射击还有一项妙用是换弹夹的过程中使用，换弹夹时玩家处于毫无防备的状态，往往会被敌人追击，此时倘若趴下换弹，显而易见会极大地减小目标。换弹完成后迅速起身反击，也算是一个奇招。

说到换弹，可以说是游戏中玩家最危险的薄弱状态，很多时候一梭子弹药用完还没打死敌人，基本就可以放弃抵抗了，那是因为换弹时间长硬直大，几乎就是一个活靶子。利用这一点，有时我们也可以耍点小聪明，比如预读对方的换弹时机。敌人用火力压制我们时，不要急着从掩体后冲出去，而是应该抢在敌人火力停止后的短暂时机内跑出去，因为对方这时十有八九在换弹，只要被我们发现，换弹时将对方击毙简直易如反掌。



连杀心得



本作的连杀系统乍看和《现代战争2》没太大区别，但实际上却有很大的不同。突击型连杀奖励（Assault Strike Package）、辅助型连杀奖励（Support Strike Package）以及专家型连杀（Specialist Strike Package）的具体内容上期的攻略中已经为大家详细介绍，这里不再赘言。需要强调的是，突击型连杀奖励不再以连续杀人数为开启条件，而是以点数来计算，杀人可以得点，抢点/抢旗或者破坏敌人的连杀奖励等等也同样可以得点，同样可以开启新的连杀奖励。最高连杀奖励达成之后，系统重新累计点数，玩家不需要重生就可以继续从低至高循环解锁新一轮的连杀奖励，可以说非常贴心。

在一些例如TEAM DEFENDER等着这些以小队得分为主要目标的模式内，因为生存率低，所以推荐玩家装备辅助型连杀奖励，这种类型的连杀奖励在玩家重生后不会清零，可以累加计算。专家型连杀奖励非攻击性支援，而是加成玩家自身的各种能力，死亡后清零，属于高手向。

要想获得较高的连杀数，技能搭配很重要，消音器以及抗UAV的杀手技能“ASSASSIN”几乎是必须的，战场内捡弹药包的“SCAVENGER”也非常实用，其余技能则可以根据武器以及个人习惯进行搭配。高的连杀数除了枪法好，还需要很积极的跑位技巧以及心理战术，下面就和大家随便聊聊心理战。

心理战

与人斗才其乐无穷，这也是为什么如此多的玩家钟爱网战的原因。网战不仅比技术比运气，当然也有心理战的部分。不少人经常抱怨少部分喜欢蹲坑的玩家，但也很无奈没有对策，其实这时你只要在对方的蹲坑点故意多杀几次，他也就自然不会蹲在那里了，这算是最简单的心理战。反之，当你连杀数越积越高时，经常会遭到其他玩家前来寻仇，猜测到对方的来意之后提前离开危险的地方并准备好伏击，这也是心理战的常用策略。摸清对方的习惯和意图、声东击西、巧用伪装等等都能让我们在战场上时刻占据优势。

升级与转生

本作中的网战升级要素包含玩家自身等级以及武器等级的提升两大部分，普通杀人或者赢得比赛获得的分数只是升级所需经验值一部分而已，另一大部分则来自于达成各种挑战所获得的奖励分数（尤其是武器相关的挑战），这也是玩家快速升级的关键。多切换不同的武器和模式，这样的升级效率也会高出很多。80级升满后，玩家可以选择转生，转生后武器解锁、技能解锁以及各种挑战等等全部清零，只保留玩家图标（含解锁内容）。

另外，游戏中还有转生商店，转生商店随时可以使用。除了前几作奖励的商店点数，通常只有玩家转生一次才能获得1点，因此非常珍稀。推荐玩家用这一点来买一把顺手的高等级武器（通常50级之后才能解锁），或者购买2小时游戏时间内经验值双倍的特殊效果，只要发挥正常，两小时升到30级以上还是很轻松的。

游戏进行时

IT'S GAMING

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿!



这段的空余时间几乎都给了《马里奥赛车 7》，这游戏之所以能让我如此沉迷，一大原因就是大幅强化的网络部分，只要有 Wi-Fi 网络就能和世界各地的玩家角逐，而且联网速度和搜索速度都奇快无比，即使使用手机的 3G 网络游戏都能保证不掉线，和几年前那频繁悲剧的《MH3》相比简直一个天一个地。

本期为大家介绍的是《战场的女武神 3 E2》,作为年初发售的 3 代强化版,本作增加了三个断章及四个 DLC,对于没玩到 3 代的朋友来说,体验本作也是一个比较不错的选择。文中放出了新增关卡打出 S 级评价的战术,此外,3 代的攻略刊登于本刊第 269 期。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000

游戏 GAME

战场的女武神3 E2

绝望的终焉,改变历史的无名战士们的物语。

原名	战场のヴァルキュリア3 Extra Edition		
机种	PSP	类型	策略角色扮演

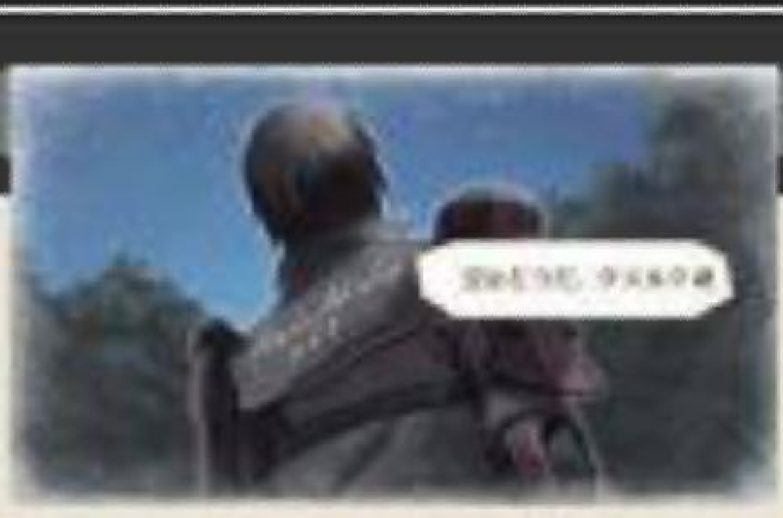
游戏适应人群： ●玩过前作的玩家。●喜欢策略类游戏的玩家。



阳光成员 リオン

本作是年初发售的《战场的女武神 3》的加强版,除了本篇的内容以外,新增了イムカ的后日谈、グスルグ的葬礼、カリサ的过去三个断章以及由制作人特别选出的四个 DLC。前作的存档可以直接继承,DLC 也通用。为了照顾不懂日文的玩家,下面会对新增的断章剧情作简短的介绍,而新增的所有关卡都附有 S 级评价打法以及 ACE 出现地点提示。

断章



Home

战争结束后,**クルト**与**イムカ**对未来感到迷惘。在踏上旅途之前,他们一同来到**イムカ**出生的村庄。曾经化为焦土的土地如今已被绿色所覆盖,**イムカ**因违背了**ダルクス**人不报复的原则对死去的同胞感到歉意,决定今后背负一切悲伤与痛苦生活下去。而**クルト**也起誓将一生爱护**イムカ**。随后他们遇到了一位因战争而失去父母的女孩,**イムカ**因放心不下这个女孩而决定收养她。此后,两人又收养了很多孤儿,建立了一个温馨的家园而幸福地生活下去。

空

王都守卫战后,**クルト**、**リエラ**、**イムカ**三人私下为**グスルグ**举行了葬礼,接到讣告而赶来的是**グスルグ**的姐姐。三人开始追忆起与**グスルグ**度过时光,而姐姐察觉到非正式的葬礼中必有隐情。在姐姐的追问下,**クルト**道出了**グスルグ**战死的真实情况,并陷入造成友人死亡的自责当中。姐姐拿出**グスルグ**寄给家里的最后一封信,信里写满了**グスルグ**对**クルト**的生活方式的憧憬。姐姐表示只希望弟弟能够安息并宽恕了**クルト**,最后**クルト**心中怀着对友人的思念,对天鸣枪,将**グスルグ**的灵魂送往天际。

カリサの格言

被正规军所追捕的 Nameless 部队来到**ユエル**市寻求补给,没想到在这里却碰上了帝国军,大家都赞成舍弃补给物资逃离,只有**カリサ**坚决地提出了异议。原来在**カリサ**幼年时期父亲因经商失败抛下妻女离去,所以**カリサ**一直过着贫苦的生活,只有她了解没有食物只能等死的那种绝望。随后**カリサ**提出以补给物资作诱饵而偷袭敌军的策略。这场战斗想要拿 S 评价必须保证物资不被击毁的情况下全灭敌人,推荐从 3 区攻向 1 区再回头清理 2 区的敌人,并至少转 1 名狙击兵来消灭远处物资附近的敌人。

DLC



クルト・アーヴィングの初阵

本 DLC 是前作初回限定版所附赠的特典,讲述了主人公**クルト**在被编入 Nameless 之前,作为正规军首次指挥战斗的剧情。由于是首次战斗所以很简单,甚至只要 1 回合即可结束战斗。战前只要在 3 区配置突击兵与侦察兵各一名,由突击兵开路侦察占领右方据点,然后 2 区对战车兵轰掉机枪台后直取敌人本据点即可。

※敌 ACE 很大几率出现在 3 区右据点不远处。

惩罚任务 制圧された港で

本 DLC 是手机小说联动任务,国内比较难获得,这次能够加入正好填补了这一遗憾。此场战斗全区都会受到敌人炮击影响,所以操作的时候一定要一直向前快速移动来避免炮击伤害。推荐由 5 区经 4 区直至 3 区占领目标据点。途中活用战车在 5 区开路以及 4 区架桥。敌 ACE 躲在 3 区左下由开关控制大门的仓库里,可以变身女武神冲过去击破。

力の秘密

この力で守るもの:这关达成 S 评价最快的办法是由**リエラ**在突击兵的掩护下攻占 3 区左上据点,之后 4 区再沿下方小路攻占敌本据点。敌 ACE 在 2 区上方,由战车迫击炮消灭前方大量敌军,再由狙击兵击破 ACE 即可。完成本 DLC 断章后**エクストラミッション**中追加“学校**から**の SOS”。

学校からの SOS:本关要突破敌人的重重防守破坏目标物,由于敌人中重装甲兵,因此战斗难度不低。2 区只要占下右方据点后就可派对战车兵远距离破坏目标物,而 3 区的目标物推荐先攻占 1 区右上据点,然后从 3 区的右下据点直接攻击目标物,从这个位置还能狙击敌 ACE。

No.1 は眠れない



寒さとの战い:首先 2 区由突击兵分别占领 3 个据点,之后利用**イムカ**的武装开放分别清理其他三个区的敌人后占领敌据点。敌 ACE 装甲车就在 1 区的据点前,不会错过。完成本 DLC 断章后**エクストラミッション**中追加“黑**き**电击作战”。

黑き电击作战:事先给战车装上挖掘装甲,经由那些岩石挡住的道路即可在 1 回合内占领所有据点。只要迅速占领敌所有据点避免其出兵,4 回合内全清敌军还是很容易的。惟一的 SP 推荐用**イムカ**武装开放一次消灭多个敌人。敌 ACE 随机出现在 3 区或 4 区,不过胜利条件是全灭敌人,自然不可能错过。

玩后感

对于玩过 3 代的玩家来说,这个加强版新增的内容显得不够充实,前作的大量 DLC 只加入了 4 个,三个断章中的两个还是无关卡纯剧情的断章。剧情方面也没有多大的补完,伊姆卡后日谈甚至直接接上原本的 ED 动画了事。但若是对未玩过 3 代的玩家来说,能以更加便宜的价格玩到更多内容,这个加强版就显得十分超值了。即便如此,SEGA 还是难逃炒冷饭的嫌疑。对系列 FANS 来说,比起加强版,还是更希望看到新作的消息吧。

SNKP 这次在家用版中对全人物技能进行了大幅调整，想要了解每个人物的新性能的最好方法就是将该人物的连技挑战模式中 10 个任务全部通过。在这 10 个由简入繁的连技任务中，玩家可以全面，直接地感受到人物的改变与全新特性。

笔者作为连续技狂热者，家用版推出后第一时间入手后便开始了连技的研究并攻克掉全人物的连技挑战，在此将一些心得分享给大家。

实用技术 特快专递

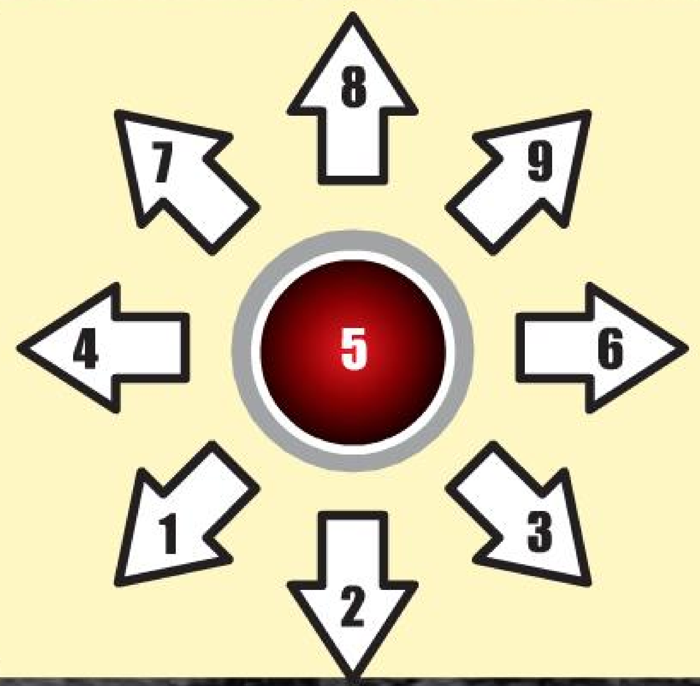
挑战之前的热身运动



工欲行其事必先利其器，在准备攻克挑战之前，下面将讲解《格斗之王 X Ⅲ》中一些必备的输入技巧以及简化指令的知识。

文 LostFeather
编 金馆长 美编 NINA

文中用语说明



A,B,C,D 分别代表：轻拳，轻腿，重拳，重腿。

AC 为同时按下；A,C 为先按 A 后按 C。

236 缩写为 26；214 缩写为 24。

63214 缩写为 624；41236 缩写为 426。

格斗之王 XIII	Atlus		格斗
多机种	The King of Fighters		美版
	预定2011年内	1～2人	49.99美元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：12岁以上

超杀指令的变化

家用版新增的指令简化，原超杀指令 2363214 简化为 23634；2141236 简化为 21416，此类超杀手感比较接近《格斗之王 97》。

指令残留系统

《格斗之王 X Ⅲ》中输入的指令将会残留 1 秒左右，例如紫炎八神的葵花：玩家输入“214”必杀指令后一秒内按 A 都会放出葵花必杀，这一系统也就决定一系列的输入技巧，下面将针对不同情况逐一分析。

叠加输入



例 KYO 421B 取消空中大蛇薙 J2426A，全部指令只要输入 4214B > 16A 即可，因为之前的 4214 指令还残留在系统中。类似的还有红丸的 26B 派生 28B，只需快速输入 26B,8B；26A > SC2626A 只需输入 26A26A 即可。

叠加输入虽给玩家带来很大的便利，但同时也带来一些困扰，例如紫炎八神的 623A 取消 26A 或取消 24A 如果不加注意就会变为鬼烧 SC 八稚女或闇削。下面就升龙系 (623) 类指令出现的不同情况进行分析。

升龙取消2426系

例 KYO：623C 一段取消大蛇薙：只需输入 632146C,16A。

升龙取消624624系

例 KULA：623C1 段取消 624624C，简化为 6246C624C



升龙取消236系必杀

出招快的情况，如 雅典娜 623C 一段取消 236B，指令为 6236C,6B

©SNK Playmore





大部分人物升龙技通用公式

如 K'：623A 一段取消 236C，分两种情况：

暴 BC 时输入的正确指令为：6236A,6C

未暴 BC 时输入的正确指令为：632146A,236C。第二输入方法同样适用于上面一种情况，也可用于升龙第 2 段中取消 236C，但不适用含有 632146 必杀指令的人物，将会下面举例说明。

特殊情况

紫炎八神既有 2626A 超杀又有 2624A 超杀，想要 623C 第二段取消 236AC，利用第一种残留方法直接输入 6AC 因为两段间隔时间太长成功率很低，而第二种输入 632146C 本身就是必杀技屑风的指令，这样也行不通。这时就要用到拉住方向回中的方法：具体操作指令为 623 后拉住 3 方向一会再将摇杆回中后迅速输入 236AC，此方法同样也适合 623A 一段取消 24A。因为大家平时总是习惯性地将 623 输入为 6236，利用压方向的输入方法可以有效的防止错误输入 6 指令（也就是所谓的串招）。养成一个好的操作习惯，任何必杀之间的取消都不会存在障碍，这点大家平时还需多加注意和练习。

低空跳跃必杀/超杀

1.可先输入超杀指令然后再输入跳跃方向：

例 K' 的 J214B 应输入为 2147B。LEONA 的低空 V 字 23632147C。

2.后撤(44)中可使用大部分空中特殊技/必杀：

例 K' 的 214,4B；著名的八神 44 百合折：44B；草薙 44 奈落：442C。





挑战模式通用技巧

连段任务达成条件很简单，只要连段中包含和要求中同样的指令即可，也就是说可以多打但不能少打。一些对手速要求高的连招，可以在中间加入容易输入的指令或必杀技进行过渡（可参照后文中大门 LV6 讲解）。虽说方法投机取巧，但我们的最终目的是达成全任务制霸，也就顾不上那么多了。每一个连段在动手之前最好认真看几遍指令和示范，在脑内对连段有大概印象后再开始练习，做到心中有数。最后最重要的一点是要有信心和耐心，不要被复杂的指令所困惑，将连段熟记于心并加以练习必将修成正果。

难点解析(按照选人画面顺序)

KYO

LV8：注意63214D取消623C注意不要把方向拉到6,不然变成取消大蛇薙。

LV9：最后空中大蛇薙输入为21412369A，这里不用着急，只要打上不管多低都可以接地面MAX大蛇薙，AC稍按住一下会加快MAX大蛇薙出招，掌握好节奏最快可变为1帧出招。

LV10：开始的JC打低点出才能接上5D，紧跟着的BC后5D不用着急，等KYO滑到对手面前再慢慢出也连的上，贴住对手出第2个5D是之后空中大蛇薙命中的前提。

BENIMARU

红丸的 10 个挑战难点在于指令繁琐，并且必杀技出招对轻重有要求，想要全部通过最重要的是熟记于心。

GORO

LV1：2B接632146A投技并非取消，是2B收招之后最速出招。

LV6：将连段修改为5A>5B>3C>BC>5C>426C>SC624624A同样可以通过。

LV7：到版边进行连段。

LV9：5B要一打中马上就暴BC，晚了会窜到5C。

LV10：最后的MAX超杀取消NEOMAX超杀是在大门将对手扔上天的一瞬间取消。



大门挑战LV6简化图解



TERRY

Terry 新增加了 2A-2C 的连携取消，并非目押。

LV3：版边开始，将连段变为JD>5D>3C>24A>SC2426A。

LV5：版边开始，将连段变为JD>2B>2A>2蓄8A>SC2426A。

LV7 和 LV9 都有 28C 一段取消超杀的难点，需多加练习只能硬出。

ANDY

LV4：注意最后的2D在版边接不上。

实用技术 特快专递

JOE

有几套需要 NEOMAX 蓄力的连段只要打上就可以，不一定非要和示范中的完全一样，爆裂拳触发条件为连点 A 或 C 或 AC 四下，少按不会触发爆裂拳，多按会增加 HITS 数，所以一定要控制连点次数，按得快不如按得巧。

RYO

LV6： 先暴气再利用623C,6A的简化，几个623C都是最速出。

LV7： 简化输入为JD>6C>46AC>6236C>46AC>646A

ROBERT

LV7： 这段连技难在几个细节节奏跨度较大，J24D要慢出对取消时间要求严格，最后623C要打最低点才能接上236A。就连高手也很难掌握J24D的取消时机，所以挑战这段要有耐心。

后面几段要注意的是 Robert 的 J24BD 简化为 2147(按住 7)BD，如果放开 7 方向就会变成空中 BD 特殊技。

TAKUMA

LV4： 2B x3要按一定节奏按，而不是按得快，狂按B成功率会很低，最后可以变为2A>26A>24C(26A>SC超杀的简化指令)。

LV5： 624B后马上拉住1方向，之后不放手按C就是2C，这是基础的蓄力技巧，TAKUMA的646AC为无条件追打。

LV7： TAKUMA的实战用基础连段，连段5C>6B>1蓄6D是用好这个角色的必修课，具体操作为5C后马上6B，但6B还没出招就拉住1方向，之后待6B命中后稍等一下再按6D(慢取消)。一开始可能觉得很困难，但熟练后每个人都可以做到几乎0失误。

IORI（体术八神）

LV7： 难点在于623C后的623A要用招式后半段判定打中，这样收招后才来得及打上第2个623A，这招只有在近版边的位置才成立，版边和非版边都不成立，而且稳定性欠佳，实战中则将第一个623A替换为24D>24A。

LV8： 214A / C全部用C出，最后需要跑一下才能接普通八稚女,指令为6623C(可替换为24D)，非常安定中段择起手高伤连段。

LV9： 426AC后用大跳（29）出BC，无论出JB还是JC落地都来得及接623A。



IORI(紫炎八神)

LV5： 24Ax2后可以增加一个24ACx2再接八稚女就非常简单了。

LV6： 先暴BC再用6236C,6AC的方式一段取消很容易通过。

LV9： 623C两段取消24A慢一点取消就不会窜到八稚女。

MATURE

24D / BD 目押 5C 没有技巧只能苦练。24ACx4 取消 24D 是家用版新加的连段，如果连不上 24D 证明玩家出慢了，要在 24AC 打上第 4 段前就将 24D 输入完成才能保证连上，而 24Ax3 取消 623A–A 最后一个 A 要慢出，不然落地来不及再接 24A。MATURE 的连技可谓是集各种目押于一体的挑战，是对玩家心志的磨练。

LV5： 最后的5C>2626C指令简化为26C26C。

VICE

LV3： 将连技变为2Bx3>24A>426D>624624BD。

LV4： 简化输入为24A>412369A>2A

ELISABETH



LV2： C>6B>26B>6246A看似简单的连技却难倒很多人，6246A总是抓不到对手。正确出法应该是6B后稍等一下慢出26B，然后最速6246A。

LV3： 623A>26A要用长按3方向键的方法取消才能保证成功率。

LV6： 最后623A要慢出打低点才能接上2626AC。

LV7： 这可能是挑战模式中玩家遇到的第一个困难的课题,难点在于JA要用8方向起跳而且要拉住8最速出JA,落地再最速出2624A。最后的5A接2624A要一气呵成,总之全程都是最速出招才能完成这一套要求严格的连技。

DUOLON

LV7： 2A后的三个26A之间要间隔长一些，不然之后的26ACx3会窜成逆向24A。

LV8： JB后的J6BD要慢一点按，越晚越好，这样才能给接站5C留出足够的时间。

LV9： 浮空后用26C打，三下之间放慢速度并且固定节奏就会容易很多。

SHENWOO

LV5： 5A目押5C可以改为5A>BC>5C。

LV7： 26D取消26A / C的时候慢一点取消，不然会窜到2626A / C。

KIM

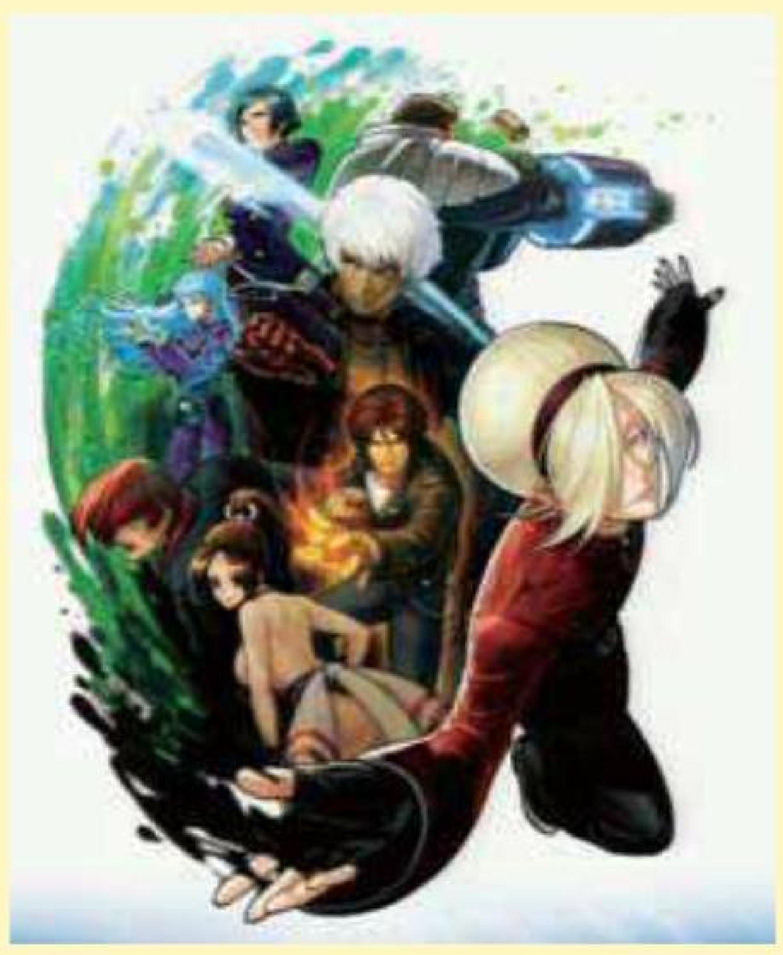
2 蓄 8B 取消 2626B 可简化为 268B26B，取消 NEOMAX 可简化为 248B26AC，28B 取消 24B 挥空再接 28B 和 TAKUMA 的蓄力有点相似也是要在动作出现前就拉住 2 蓄力，28Bx2 第一下需要看准时机，远站 D 接 5C 和 2B 都是目押，多加练习不难通过。

HWA

LV4： 到角落里会简单很多。

LV9： 最后的2426BD要打高点后半部分才不会触发。

RAIDEN



LV3： 将连技改为2A>2A>BC>5C(2段)>624624A。

LV4： 简化指令为JD>26C>26C

LV5： 16A>16AC是极限蓄力。

LV9/LV10： JD后按住D不放，BC时按住B不放，之后也是先用D发后用B发。雷电的蓄力有好几种,根据蓄力时间不同效果也不同,挑战之前要看清系统要求使用哪一种时间段触发的蓄力脚。玩家一开始用雷电的蓄力腿会感觉比较棘手,需慢慢习惯。



MAI

LV6： 简化为JD>5C>24C>26BD>J6C

KING

LV2： 3D之后慢一点取消623B。

YURI

LV7： 第一次J26B要最低点放出才能接2B，第二次J26B利用了复合暴气,指令为2367BC。

K'

LV5： J214BD输入为2147BD，两个J214BD都是一起跳就按BD最低点,此段连技不需要输入的很快,多练习7后按BD的时机和注意节奏。

LV6： 难点是两次6A的时机，切勿狂点A这样不但对成功率没有帮助反而会让手快速抽筋，两次6A就只按两下A，多练几次之后就会找到感觉。第一个623A要最低点打中,不然取消236AC会打空。建议一开始先暴BC再开打,623A取消236AC用6AC的残留方法出最为安定。

LV7： 站B后BC接5C这里要稍微快一点按。

LV8： K'挑战中最难的一段，建议一开始把对手推到版边，这样一开始的24Dx2后5C比较容易打中,623A取消236C–6D要慢点出623A才能打上236C。

KULA

LV4： 在623C后增加一个26AC，指令为2B>2B>6B>236C>6AC>624624A

LV5： 基础实战连段，注意623C要慢一点出后面的24BD–6D才能打中对手。

LV6： 同上,623C要慢出。

MAXIMA

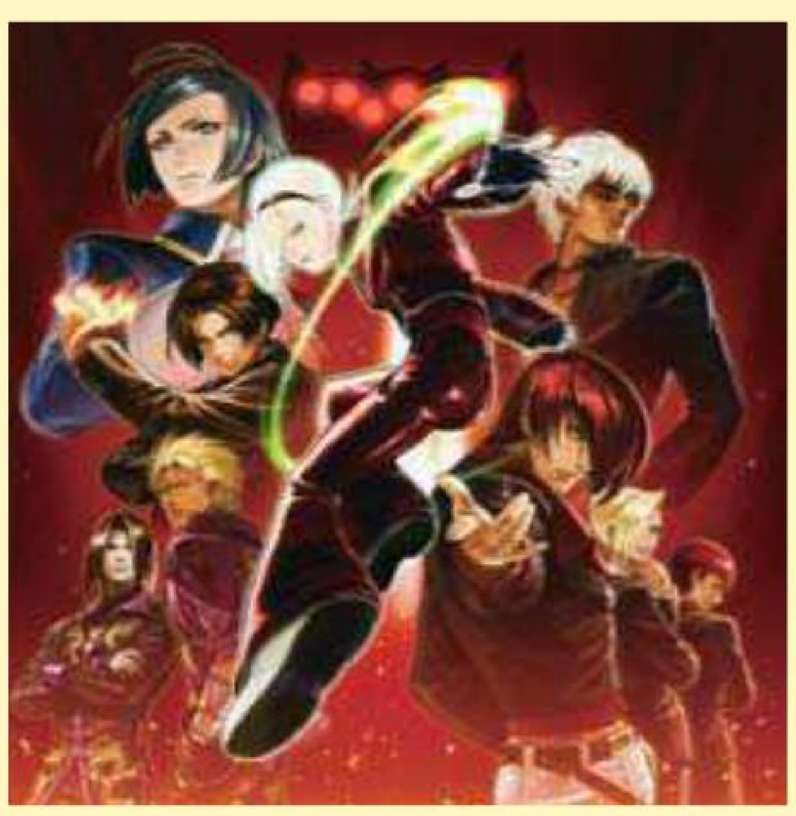
LV9： 先BC再将连技改为2626A>J24AC>24A>SC2626A>SC624624AC。

ATHENA

LV7： 第一次是地面6B，第二次是跳起出的J6B，建议用29的跳跃方式，这种跳跃有指令残留，可以提前输入29然后马上将摇杆拉到6位置，待人物跳起马上按下B键。

LV8： 用6236C,6B的简化输入方可攻克。

LV9： 623A>SC624624A简化输入为6246A,624A



KENSOU

623B/D 取消 J24C 要在最后一段击中后稍等一下再取消，跟 Robert 一样很难掌握取消时机，需要多找感觉。

CHIN

老头的 3B 后会进入构状态，此时只要按 B 就会派生出原来 3B 的动作，虽然动作一样但出招却比 3B 要快一些，后几段连技都用到大量的 3B 后派生 B 的 loop，千万别按成按 3B。

RLAF

LV4： 改为2Ax3>4蓄6C>SC2426B

26C 目押远 C 做到只按一下，一直连点 C 会窜成机炮拳，26C 接 46C 则没有难度，利用指令系统残留提前输入，系统会帮助你第一时间出招。

CLACK

LV3： 此处为2B收招后426BD，并非取消。

LV4： 可简化为5C>3A>BC>624C>624C。

LV5： EX机炮拳收招后再出426D。

LV10： 可简化为5D>3A>EX机炮拳(AC连点4下)>收招后超杀。

LEONA

LV3： 5A是挥空并不打中对手。

LV5： DEMO PLAY的方法是一种，但有另一种出法：5D后马上拉住1方向，5D第二段击中对手后从8方向滑向9方向顺序输入C,B即可，之后几套都要用到这种复合蓄力，需要多加练习才能熟练掌握。

LV6： 最后的空中V字斩简化输入为23632147AC。

LV10： V字斩落地时才可以取消出NEOMAX。

ASH

4B 后接 2 蓄 8B / 2626BD 或 A,B,C,D 都是在 4B 收招后出的，非取消。

启动革命 (A,B,C,D) 后所有蓄力的招式出招都会变为非蓄力版。

2 蓄 8B/D 取消 4 蓄 6A / B / C / D 方法请参照 LEONA 讲解部分。

LV7： 4D后的46C需要拉住6向前走一下再按C，之后的46A后46C同理。

LV8： 跑动中爆革命的指令为：A,B,C,66D。

LV9： 注意最后的46C是要蓄力出的，ASH挑战中最复杂也是变化最多的一套，如果不熟很可能导最后慌了手脚，有心的玩家请耐心练习。

LV10： 每个4D或46A后46C都是需要向前走动的。

SAIKI

LV5： 简化指令为1B,6321B463214AC，如果玩家觉得苦手可以跑远一点先放一个2626A再跑近对手2Bx2,这时刚好被2626A打中，因为2626A持续时间很长慢慢摇624624AC也来得及。

LV10： 注意一开始的24BD–D后4B越早出越好，如果出晚了SAIKI会和对手拉开距离，这样后面的连段就不成立了。J4B用29小跳出,最后的NEOMAX要反过来摇,指令为:2624AC。

BILLY：无难点。

隐藏人物解锁方法

BILLY 和 SAIKI 是家用版中的隐藏人物，玩家进行 ARCADE 模式到第 4 关 BILLY 会作为挑战者乱入，战胜后即可解锁。SAIKI 则要在前 3 关中完成 40 个任务奖励 (即跳 3 次 , 普通技击中对手 3 次这种小任务)，达成条件会在第 4 关乱入，战胜后解锁。夺回紫炎的八神是 DLC 人物，初回限定版中免费附赠了火八神的下载卡，没有初回版的玩家可以购买 PSN 或 LIVE 点数后到网上商店购买。

文 洛克 美编 NINA

马里奥赛车7	Nintendo	竞速
3DS マリオカート7		日版
预定2011年12月1日	1～8人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄



不出意料，游戏素质一如概往的优秀，向系列爱好者交出了一份满意的答卷。单机模式下循环渐进的难度让新玩家也能快速上手，比起前作大幅强化的线上模式更是保证了游戏的耐玩度。要想玩好赛车游戏，就得苦练自身技术及熟悉赛道，因此本文侧重于游戏的技巧讲解。

基础操作

菜单界面	
按键	功能
十字键	光标移动
滑杆	光标移动
A键	确定
B键	返回上级菜单
下屏	点击直接选择



比赛界面	
按键	功能
十字键↑	开启主视角模式
十字键↓	退出主视角模式
滑杆	控制赛车行进方向
A键	加速
B键	倒车
Y键	加速
X键	使用道具
L键	使用道具
R键	小跳
START键	开启菜单
SELECT键	开启菜单
下屏	切换地图显示方式

特殊操作	
按键	功能
A键+B键	原地调转方向
前行时长按R键	漂移
L键+滑杆（向下拨动）	向后方发射道具（部分道具限定）
L键+滑杆（向上拨动）	向前方发射道具（部分道具限定）
A键+B键+X键+Y键（标题画面）	消除存档



模式说明

单人游戏

最基础的模式，玩家不仅可以在这里解锁隐藏要素，同时也能熟悉赛道和锻炼自身技术，和之前的作品一样，单人游戏依然内含四种模式供玩家选择。



グランプリ

杯赛模式，同时也是系列的主打模式，一共八个杯赛，每个杯赛都有 4 条赛道，共计 32 条赛道，除了每行第一个杯赛外，其余杯赛均要完成前面的杯赛才能开启。其中上面 4 个杯赛属于全新的原创赛道，难度循环渐进，新手玩家可以从原创的赛道开始熟悉游戏操作。

杯赛中玩家要和其余 7 名 COM 对手在 4 条赛道中竞争，每条赛道需跑 3 圈，其中第一名获得 10 分，第二名获得 8 分，第三名获得 6 分，其余名次依次递减 1 分，跑完全部 4 条赛道后依照选手获得的总分决定最终名次。完成杯赛后系统会根据玩家的表现给予评定，评价分为★★★、★★、★及没有星星四个等级，其中取得高评价能解锁使用角色，而赛车部件则依靠玩家在比赛中获得的金币进行解锁。



©2011 Nintendo

タイムアタック

时间挑战赛，如果你想成为《马车》高手，那么多挑战该模式有助你飞速提升自己的操作。本模式最大特色是玩家将和一辆幽灵车比赛，不过比赛过程中幽灵车并不会对玩家的行动造成妨碍，反之玩家可参照幽灵车的跑法熟悉赛道，并逐渐缩短自己跑完全程的时间。

挑战赛和其他模式的不同之处在于赛道内没有可以获得道具的箱子，玩家只能携带赠送的三连加速蘑菇进行挑战，决定赛道后玩家可以在官方提供的幽灵车和自己最好成绩的幽灵车之间选择一个比赛。洛克推荐各位选择官方幽灵车挑战，在比赛过程中它会告诉你漂移的最佳路线及一些隐藏近路，对提高成绩有很大帮助。



ふうせんバトル

气球对战赛，玩家需要和另外 7 名 COM 进行对决，选完使用人物后玩家可以设定游戏规则，能设定的内容包括 COM 难度、道具出现几率和比赛模式。开始比赛后每名选手的赛车后面都挂着三颗气球，当选手受到攻击（道具伤害和场景设施伤害均有效）、跑出场外都会损失一颗气球，使用加速蘑菇或无敌星星冲撞对手可以从对手那里夺取一颗气球，一次性最多可以拥有五颗气球。需要注意的是，当选手失去全部气球时系统会自动扣除该选手 1 分，并以拥有三颗气球的状态重新登场。游戏的计分方式十分简单，当玩家使用道具成功攻击对手后就能获得一分，在比赛中玩家要做的就是用尽一切手段攻击对手，确保在两分钟的比赛时限过后自己拥有最多得分。



比赛模式可在个人战和团队战中选择，其中个人战中玩家要和其余几名选手互相角逐，最后依照每名选手各自的得分高低进行排名；团队战则是将八名选手分成红蓝两组，每组四名选手，最后依照四名选手的总分决定优胜队伍。在团队战中除了尽可能利用道具消灭对手获取更多分数外，也要注意不要误伤队友。

コインバトル

金币对战赛，和气球对战赛的玩法基本一致，只不过游戏目的从夺取气球变为夺取遍布在场地上的金币，当持有金币的选手受到攻击会掉落一定数额的金币（掉落多少金币跟所受创伤有关），由于初始的金币数量非常稀少，想要获得高分就要尽可能得从对手那里夺取金币。



基础解说

游戏难度

在选择模式后系统会让玩家在 50CC、100CC 及 150CC 间选择一个进行游戏，CC 是赛车的排气量，数值越大赛车的速度越快，难度也随之升高。在 150CC 中对手不仅会充分利用手上的道具互相竞争，行走的路线和漂移技巧也比低难度优秀不少，十分具有挑战价值。



赛车数值

游戏中出现的赛车部件不仅外表不一，其性能也各有差异，每个部件都有自己的优势与弱点，选择合适的部件也是赢得比赛的关键，在选车界面中玩家可以根据上屏左边的五项数值清楚地观察赛车的详细数据，下面为各位解说赛车的数值作用和部件特性。

スピード：速度，数值越高赛车的最高速越快，在弯道较少的赛道中很占优势。需要注意的是，因为再简单的赛道都有弯道存在，因此实际比赛中赛车很难达到理论数值。而且最高速越快的车，往往加速越慢，在比赛中一旦发生事故需要更多时间调整。

かそく：加速，数值越高，赛车从停驶状态达到最高速所需时间越短，被道具击中后所需的调整时间也越少，在意外频发的网战中此项越高越容易占据先机。

おもさ：重量，数值越高赛车越重，在比赛中和对手发生碰撞时受到的影响也越小，在开局大部队混战中更是占据优势，不过重量是算赛车重量和驾驶员重量的总和，因此一些块头大的角色可以不用考虑这项数值。



ハンドリング：控制，数值越高赛车在过弯时越容易转向，平时在行驶过程中车辆的稳定性也更好，不容易出现各种低级的碰撞事故，在一些高难度赛道比赛时推荐将该数值叠高。

オフロード：恶劣地形控制，数值越高赛车在泥地、草地等异常地形行驶时所受的影响也越少，使用大型轮胎的情况下甚至能在这种地形漂移，不过在比赛中玩家都会尽量避免让自己的赛车陷入这些地形，加上大型轮胎会限制赛车的加速能力，因此该能力没有多少实用价值。

轮胎

游戏中赛车一共有车身、轮胎及滑翔翼三个部件，其中车身对赛车数据的影响较少，而且非常直观，依靠上屏中的五项数值就能看出差异，而滑翔翼对比赛的实际情况并没有多少影响，因此这里着重介绍轮胎部件。游戏中的轮胎分为大型、中型及小型三种，其中大型轮胎会增加赛车的速度上限、重量和地形控制能力，但加速和控制两项数值会相应降低，过弯时容易打滑，不过在直道部分就能显示出威力，适合在一些布置简单的赛道中使用；小型轮胎完全相反，其优秀的加速和控制让玩家在连续弯道中也能得心应手。中型轮胎则至于两者之间，属于完全没有特色的一类部件，适合新手使用。



道具



作为混战型赛车的先例，使用丰富多彩的道具陷害对手也是系列的最大魅力所在，一些强力道具甚至能扭转局势。在比赛中触碰到彩虹道具箱就能获得道具，由于玩家可以通过下屏观察到对手持有的道具，因此熟悉游戏中每个道具的性能就成了赢取比赛的关键。需要注意的是，获得道具的好坏与选手名次有关，名次越靠前的玩家所获得的道具也越差，通常第一名的玩家只能获得香蕉皮这种陷阱类道具，而末尾的选手往往可以取得一些逆天道具。游戏中一共收录了 18 种道具，下面为各位一一讲解。

★香蕉皮



使用后在赛道上放置一个香蕉皮，玩家踩中后会打转一定时间，能通过滑杆（向上推动）将香蕉皮丢向前方。推荐放置大部分玩家都会经过的地段，比较阴险的使用方法是将香蕉皮置于道具箱后面，或是放在加速装置上用以牵制其他玩家使用。需要注意的是该技巧最好不要在前两圈使用，万一其他选手没有中招，下一圈对自己也会起到牵制作用。

香蕉皮X3



使用后在赛车后面会出现三个香蕉皮，使用方法和香蕉皮无异，由于会自动挂在车尾，因此留着不用防御对手的连续攻击也是不错的选择。

★红龟壳



使用后向前方投出一个红色龟壳，该龟壳会自动追击前方一名离你最近的选手，也可以配合滑杆向后方丢出。

红龟壳X3



使用后车身围绕着三个红色龟壳，防御敌人攻击的同时能将发生碰撞的对手撞翻，相当实用的道具。

★绿龟壳



使用后向前方投出一个绿色龟壳，和红龟壳不同，绿龟壳并不具备导向性，只能直线移动，碰到墙壁或是障碍物则会发生反弹，在狭隘的场景里能发挥出意想不到的作用，不过要注意别自己撞到丢出去的龟壳。由于配合方向也可以向后方丢出，因此也能用来牵制后面的选手。





绿龟壳X3



使用后车身围绕着三个绿色龟壳，使用起来和绿龟壳无异。

蓝龟壳



非常逆天的道具，通常只有排名较后的选手才能获得。使用后将高速接近第一名选手，途中碰到的选手同样会被撞翻，追到目标后将引发大范围爆炸，使第一名及其附近的先头部队遭到重创。

加速蘑菇



使用后向前方冲刺一段距离，可以全速穿越各种会造出减速效果的异常地形，在跳跃踏板前使用还可以跳得更远。

加速蘑菇X3



使用效果和加速蘑菇无异，由于能使用三次，运用得当能大幅缩短与先头部队的距离。

黄金蘑菇



在一定时间内可以多次使用的加速蘑菇，一旦获得该道具请不要犹豫，疯狂地按道具键使用吧。

杀手炮弹



通常只有排名较后的选手才能获得，使用后自身变为一颗炮弹并高速前进，途中所碰到的选手都会被撞翻并掉落所持道具。

★炸弹



使用后向前方投出一颗炸弹并引发大范围爆炸，能将范围内的全部选手炸飞并掉落所持道具，可以配合方向键向后方投出。此外，这个道具虽然能挂在车尾，不过一旦被对手引爆使用者自身也会被爆炸波及。

闪电



使用后从空中降下闪电攻击全部对手，造成原地打转并掉落所持道具。被闪电击中的车辆在一定时间内会缩小，速度和重量都会下降，排名越靠前的选手恢复时间越长。

墨鱼



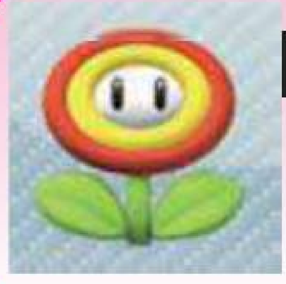
使用后对比自己排名靠前的所有选手喷出墨汁，注意如果第一名使用的话只有自己会受到影响。被攻击的选手会被墨汁遮挡住大部分视线，在一些高危地段很容易发生事故。

无敌星星



使用后进入无敌状态，同时提升行驶速度，在该状态下玩家不会受到异常地形的影响，还能把碰到的对手全部撞翻。

火焰花



本作新增道具，使用后角色能投出火焰弹攻击其他选手，和绿龟壳一样，火焰弹碰到障碍物也会发生反弹。

神奇叶子



本作新增道具，使用后赛车的尾部会出现一条狸猫尾巴，按下道具键能攻击周围的其他选手，经过一段时间后失效。

幸运7



本作新增道具，使用后周围会出现 7 种道具供玩家使用，使用顺序从玩家正前方的道具开始，由于获得该道具的选手通常处于落后位置，很容易在追击时遭受其他道具攻击而导致掉落，因此获得后请立刻狂按道具键，运气好的话能一口气大幅提升名次。

※上表中带★型标志的道具可通过长按道具键将道具放置在赛车尾部。

躲避道具

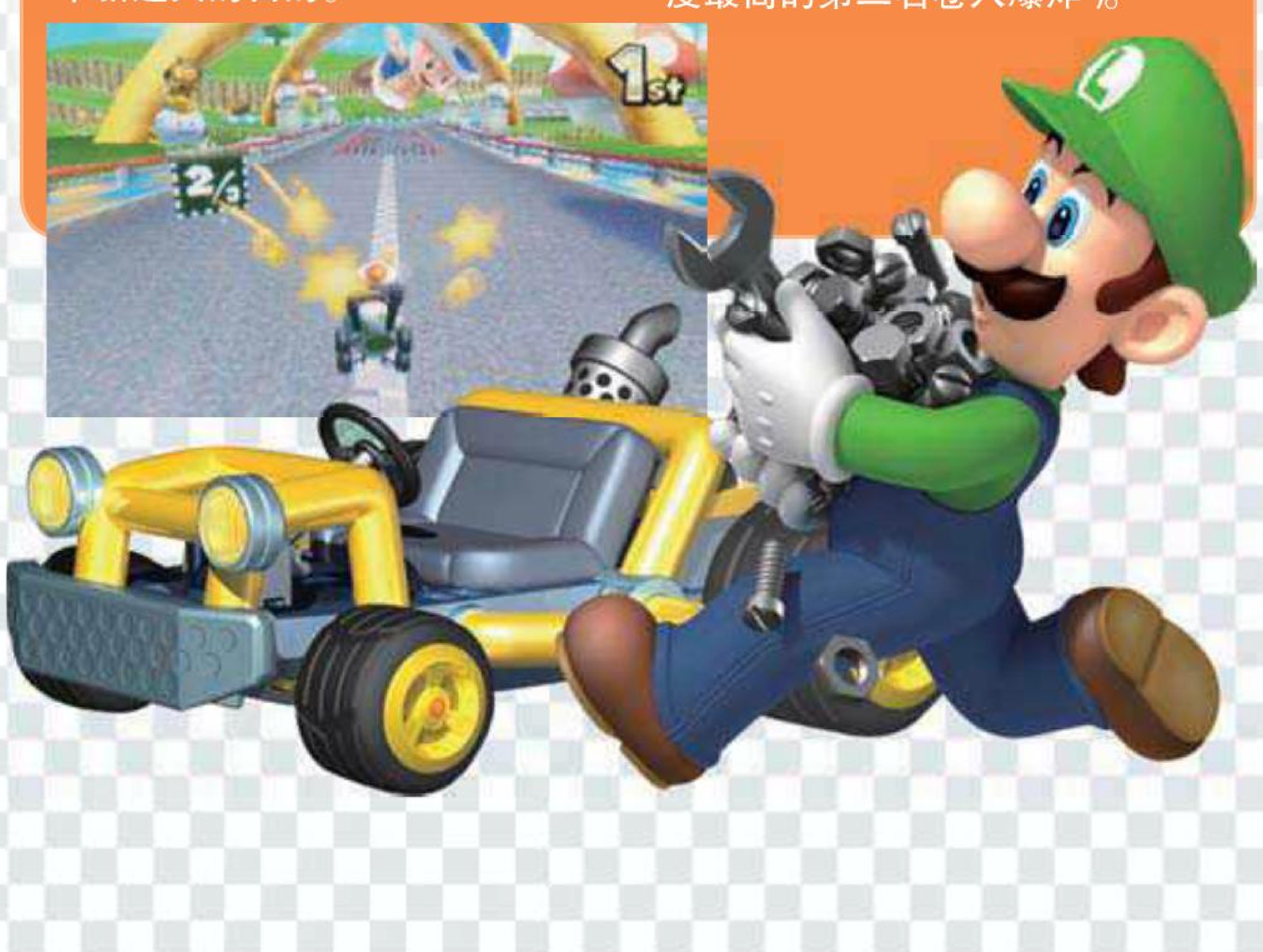
比赛中被对手的道具攻击是一件让人非常头疼的事，在无法行动的几秒内很有可能遭受其余玩家的追击，第一名惨遭落后集团的轰炸成为吊车尾的事可是司空见惯，不过只要你掌握一些技巧，在比赛过程中就能将损害控制在最小范围。

1. 挂道具防御：在道具列表中带★型标志的道具都可通过长按道具键将道具放置在赛车尾部，此时如果玩家遭受红绿龟壳、火焰花等道具的攻击，挂在车尾的道具能起到防御作用。当然，挂道具除了用来防御对手攻击外，也能将道具存放栏空出，从而达到在持有道具的情况下再获得一个新道具的目的。

2. 道具反弹：绿龟壳和火焰花在碰到障碍物后都会发生反弹，这里要小心自己往正前方丢出的绿龟壳，一旦被前方的选手躲开，经过反弹后很可能攻击到自己。

3. 红龟壳：会自动追踪的红龟壳除了使用挂道具防御外，技术到家的玩家还能利用红龟壳碰到障碍物就失效的特性，在被红龟壳锁定后使用引导它装墙的技巧躲避。

4. 蓝龟壳：由于本作很难完成直漂，因此最稳妥的躲避方式是使用无敌星星解决，或是等龟壳在头顶盘旋的时候使用加速蘑菇躲开。如果没有这两种道具，可以在蓝龟壳发射后故意落后，暂时退居到第二名确保自己的人身安全（最差的情况也要将威胁度最高的第二名卷入爆炸）。



技巧解说

虽然本作是一款乱斗类赛车游戏，但游戏中也不乏一些高难度技巧，而掌握这些技巧往往能让你迅速抛开大部队而抢占先机，下面为各位解说游戏的常用技巧。

基础技巧

加速：按住加速键（A 键或 Y 键）即可持续加速，在行驶过程中将滑杆往左右方向拨动就能转向，注意赛车速度越快转向就越困难。

转向：虽然拨动滑杆就能转向，但这种方式需要降低速度才能过弯，比较常用的手法是漂移过弯。按下 R 键能使赛车跳起，此时通过长按 R 键可使赛车进入漂移状态，达到不减速度过弯的目的。

主视角：十字键↑能开启主视角模式，此时玩家可以使用陀螺仪进行游戏，不过在这种漂移为主且道具横飞的赛车游戏中，



使用这种视角无异于自寻死路……

刹车：在行驶过程中按下倒车键（B 键）即可减速刹车，等车辆停稳后再按住 B 键盘即可进行倒车。不过这个功能没有多少实用价值，如果不小心撞墙，可采用同时按下 B 键 +A 键的方式调转车头。

高级技巧

起步调整：在倒数 3、2、1 的过程中输入左右方向可让选手的重心发生变化，能影响起步时赛车的前进方向，该技巧配合火箭起步能最快切入第一个弯道，从而赢得宝贵的时间。

火箭起步：能够在起步时获得加速效果，并让赛车在瞬间达到最高速的实用技巧，能够让玩家在第一时间脱离大部队。在倒数 3、2、1 的过程中，在第二盏灯亮起的瞬间按住加速键不放即可使出火箭起步，虽然操作简单但按键时机还需要多加练习才能掌握。需要注意的是，如果太着急而提早按下加速键的话，发车时会因为发动机过热而导致熄火。

超级启动：比赛过程中如果遭受意外而飞出赛场时（比如被蓝龟壳、炸弹炸飞，或是被对手撞出赛道），会被裁判拉基图吊回赛场。在赛车被吊回赛场的过程中切记不要按加速键，等赛车落下着地的瞬间再按下加速键即可实用超级启动，效果和火箭起步类似，能最大限度减少出场而造成的损失。

迷你涡轮：游戏中最重要的一个技巧，除了具备漂移的不减速过弯效果外，在摩擦出火花后放开 R 键还能获得加速效果。在行驶过程中长按 R 键就能让赛车进入漂移状态，此时漂移一定时间后轮胎与地面会摩擦出蓝色火花，此时松开 R 键结束漂移可获得冲刺效果。如果在出现蓝色火花后扔维持漂移状态，在经过一段时间后火花会变为红色，此时结束漂移可获得超级冲刺效果。

超级跳跃：本作新增动作，在能够使用滑翔翼的高台起跳的瞬间按下 R 键，角色会做出一个翻滚的花俏动作，这种滑翔翼飞行能比平时飞得更远。

牵引气流：在前方赛车的正后方行驶的话，由于受到空气阻力小的关系，可以看到车身周围出现气流，同时速度也会小幅度提升。此时保持这种状态行驶一段时间后速度会突然大幅度提升，并持续一段时间的冲刺效果。由于较难把握前方车辆的行走路线，因此在实战中很难使出。



战地风云

《战地 3》的网战真是博大精深，不过由于前几部正统作品只有 PC 版的缘故，很多玩家没有接触过这种形式的网战，沿用了很多《COD》中的网战打法，难免吃亏。本作的武器、配件和辅助装备的数量多，性能差异大，也容易让人感觉无从下手，那么不妨来看看我们的推荐装备吧，或许对您有所启发。

联机部分心得

常规套装推荐

联机模式中的武器种类繁多，除了全职业通用的武器外，每种职业都各自拥有专属武器，攻击方式也各有特色。每把武器上都可自定义武器附件，单是光学镜就有 10 多种，如何选择还得根据自身习惯而定。下面推荐几套比较常见的初级和高级装备配置，以供玩家们参考借鉴。

突击兵初级套装

主武器：M416	佩枪：M9战术
光学镜：反射式瞄准镜	配备1：医疗箱/M320
主附件：前握把	配备2：电击器
次要附件：战术灯	特殊装备：冲刺

评价：主武器 M416 的解锁时间比较早，3 项武器配件解锁杀人数皆在 50 人以内。次要配件战术灯在近、中距离可对敌人造成致盲效果，但也会闪晕队友，建议在距离敌人较远时暂时关闭，否则就是个醒目的靶子。M320 提供的 4 发榴弹用来打击蹲在掩体后或窗户内的敌人有不俗的效果。早期的突击兵可以专注于使用电击器救治伤员，在 1 局比赛中光救人也能获得相当可观的经验值。

工程兵初级套装

主武器：SCAR-H	佩枪：MP443战术
光学镜：反射式瞄准镜/内红点瞄准具	配备1：SMAW/RPG-7V2/毒刺
主附件：前握把	配备2：M15反坦克地雷
次要附件：镭射瞄准器	特殊装备：炸药

评价：在主武器 SCAR-H 的未解锁前可使用默认的 M4A1/AKS-74u，SCAR-H 的 3 项武器配件解锁杀人数皆在 30 人以内。次要配件镭射瞄准器会缩小准心提升盲射精确度，在短兵相接时可发挥功效。杀人并不是工程兵的主业，专业拆楼和反载具才是工程兵价值的体现，配合炸药技能可使工程兵携带 10 枚火箭弹和 6 枚地雷，简直就是移动炸药库。早期的工程兵可以专注于破坏载具，在交通要道上埋设地雷，经常可以炸死 1 车的敌人。另外用火箭筒来压制喜欢躲在窗户内的蹲点敌人也是相当给力的。

支援兵初级套装

主武器：M249	佩枪：M1911战术
光学镜：M145（3.4×）	配备1：弹药盒
主附件：两脚架	配备2：C4炸药
次要附件：扩充弹匣	特殊装备：压制火力

评价：M249 简直就是为支援兵定做的主力武器，3 项武器配件解锁杀人数皆在 30 人以内，其中 M145（3.4×）光学镜是专为 M249 所配备，两脚架可提高支援兵趴地攻击时的射击精度，扩充弹匣能将弹匣容量提升至 200 发。在征服或突袭模式中，支援兵是我方阵营内最重要的一条固定防线，主要担任蹲点火力压制的工作。200 发子弹配合压制火力技能，枪口紧紧对准敌人即将来袭的通道，誓让敌人有来无回。



侦察兵初级套装

主武器：SV98	佩枪：93R
光学镜：弹道（12×）	配备1：地面感测器
主附件：两脚架	配备2：无线电信标
次要附件：镭射瞄准器	特殊装备：弹药

评价：SV98 是初级远程狙击，建议不要在中距离与半自动的 SVD 或 MK11 斗气。3 项武器配件解锁杀人数皆在 30 人以内，弹道（12×）是游戏中倍率最高的光学镜，优点毋庸置疑，缺点是镜片会有微弱反光。在直拉式枪机还未解锁前还是两脚架比较实用，趴着镜头不晃比较容易爆头。不推荐使用消音器，亚音速子弹会缩短有效射程和降低精度，使射击质量渣化，至于暴露位置的问题在混乱的战场上已经不是那么重要了，更何况镭射瞄准器还有辅助瞄准的功效。冲锋手枪 93R 实乃侦察兵的近身防卫利器，建议玩家尽快在合作模式中将其解锁。

近战专用套装

主武器：870MCS	佩枪：93R
光学镜：反射式瞄准镜	配备1：任意职业
主附件：扩充弹匣/战术灯	配备2：任意职业
次要附件：12G大型铅弹	特殊装备：冲刺

评价：霰弹枪的特性众所周知，玩家可在团队死斗中体验霰弹枪所带来的快感。870MCS 是本作中最先开启的非连射型霰弹枪，默认的 12G 大型铅弹是攻击指标最为均衡的弹药，近身 1 枪死，中距离 2 枪死，伤害输出效果惊人。主附件扩充弹匣可将弹匣容量从 5 发提升至 7 发，增强了作战持久力。总之玩家在使用霰弹枪时尽量在狭窄的楼道或拐角处寻找猎物，途经开阔区域时可掏出 93R 来防身。

刺客突击套装

主武器：AEK-971/F2000	佩枪：G18
光学镜：红外线夜视镜（1×红外线）	配备1：医疗箱
主附件：前握把	配备2：电击器
次要附件：消音器	特殊装备：小队冲刺

评价：AEK-971 和 F2000 是突击兵专属的两把神枪，射击速度和威力在所有突击步枪中比较拔尖，玩家可从两者中挑选其 1。红外线夜视镜是 BUG 级的存在，可过滤光线、烟雾和杂物等环境因素，使玩家能瞬间看清复杂环境中所有的敌我目标，甚至还能察觉到隐蔽在薄铁板、砖头后面只露出部分身体的敌人。加装消音器能使玩家杀人于无形，偷偷绕到敌人后方大肆暗杀也是屡试不爽。

专业狙击手套装

主武器：M98B	佩枪：93R
光学镜：弹道（12×）	配备1：MAV
主附件：直拉式枪机	配备2：无线电信标
次要附件：镭射瞄准器	特殊装备：小队弹药

评价：M98B 是侦察兵的终极选择，职业解锁经验达 146000 分。M98B 的杀伤力很恐怖，任意距离命中胸部以上都是 1 枪死。直拉式枪机替代两脚架增加机动性，在开镜时可连续击发直至打光弹匣内的所有子弹。MAV 是高级侦察兵的必备法宝，升到据点半径范围的高空进行远程侦察报点，确认目标后随时切换回来进行打击。至于远距离射击的问题，M98B 的子弹初速较快，弹道修正格数也偏小，具体还得玩家们自己摸索和研究。

职业专属装备心得解析

本作新增不少新颖的职业专属装备，想必各位玩家还不是很了解它们的实际作用，下面就来简单解析一下。

排爆机器人/Eod Bot

解锁经验：25000　　配备职业：工程兵

排爆机器人是工程兵的高级辅助装备，玩家们一般都称其为“瓦力”。别看“瓦力”个头不大，但实战效果却是相当了得。首先“瓦力”可以用来拆装炸弹，在突袭模式中可以神不知鬼不觉地在敌人眼皮底下安装或拆除炸弹，而且“瓦力”还具备杀敌能力，可从背后袭击正在专心拆炸弹的敌人或蹲点者。“瓦力”可以维修我方坦克和摧毁敌方坦克，在实战中可跟随自军坦克一起行动，如果发现敌方坦克在我方阵地肆虐时也可派出“瓦力”钻进坦克肚子里搞破坏，持续攻击 7、8 秒后坦克就会冒烟起火。另外在主观视点下操纵“瓦力”可能让少数玩家难以适应，建议切换成第 3 人称视点能更便于操作。



无线电信标/Radio Beacon

解锁经验：0

配备职业：侦察兵

无线电信标是侦察兵的固定装备，作用类似于《MW2》和《KZ3》中的重生烟雾弹，是整个小队的移动重生点。在征服或突袭模式中接近目标区域后在隐蔽角落设置好无线电信标，只要不被敌人破坏，玩家或同小队队友皆可在设置点复活，缩短路程和增援时间，大大提升作战效率。设置好的无线电信标会不停发出“嘟嘟”的声音，如果在区域内听到类似的声音，附近可能就有敌人设置的无线电信标，玩家可蹲守在附近进行埋伏或者直接摧毁掉。



地面感测器/T-UGS

解锁经验：5000

配备职业：侦察兵

地面感测器是侦察兵的初级索敌装备，进入该装置范围的敌人会自动显示在小地图中。初级侦察兵躲在隐蔽地点使用狙击枪时，一般都会在附近设置地面感测器，不过该装置也有个致命弱点，那就是无法侦测到低速移动的敌人，所以被偷偷接近的敌人一刀抹了脖子也不要大惊小怪。总体来说该装备的实用性并不是很高，不推荐经常使用。

雷射指示器/Soflam

解锁经验：26000　　配备职业：侦察兵

雷射指示器是侦察兵的辅助反载具装备，主要用于对付敌人的地空载具。使用该装备的玩家需要与 1 名工程兵队友配合，否则实用性等于 0。在大型征服或突袭地图中，玩家可把雷射指示器设置在视野开阔的制高点，然后跑到安全地点进行遥控操作，观察并锁定视野内敌人载具，成功锁定后会出现提示。此时身边的队友使用标枪的话，可以无视障碍物进行快速攻击，标枪的攻击方式也会变成强力的攻顶攻击模式，标枪导弹会垂直落到坦克顶部，攻击威力暴增且具备秒杀效果。另外普通的标枪无法对空攻击，但是只要队友的雷射指示器标记出敌人的飞行载具，那么标枪就立刻具备毒刺防空炮的效果，击杀效果相当显著。

无人侦察机/MAV

解锁经验：45000　　配备职业：侦察兵

MAV 是侦察兵的高级索敌装备，玩家们都称其为“伊娃”。MAV 升空后可以标记成群的敌人目标，报点效果简直逆天。MAV 上还配备有干扰弹，可以干扰敌方的小型电子装置，比如无线电信标、地面感测器、雷射指示器、排爆机器人和敌人的 MAV。MAV 在征服和突袭模式中的作用非常明显，可让战局优势逐渐倒向我方。可能会有人觉得光操作 MAV 不杀敌经验赚不到，但事实并非如此，就算玩家只用 MAV 报点也能获得大量经验值，平均打完 1 局完整的征服模式可获得 8、9 条监控勋带，总经验值也将近 4000。MAV 配合迫击炮的组合也是相当霸道，先由 MAV 进入战场报点，然后友军迫击炮手就可以轻松轰炸扎堆的敌人步兵和载具，在地形较小的地图中可发挥超强功效。另外 BETA 版中用 MAV 撞人和装 C4 的非主流战法在正式版中已被修正。

M224迫击炮/M224 Mortar

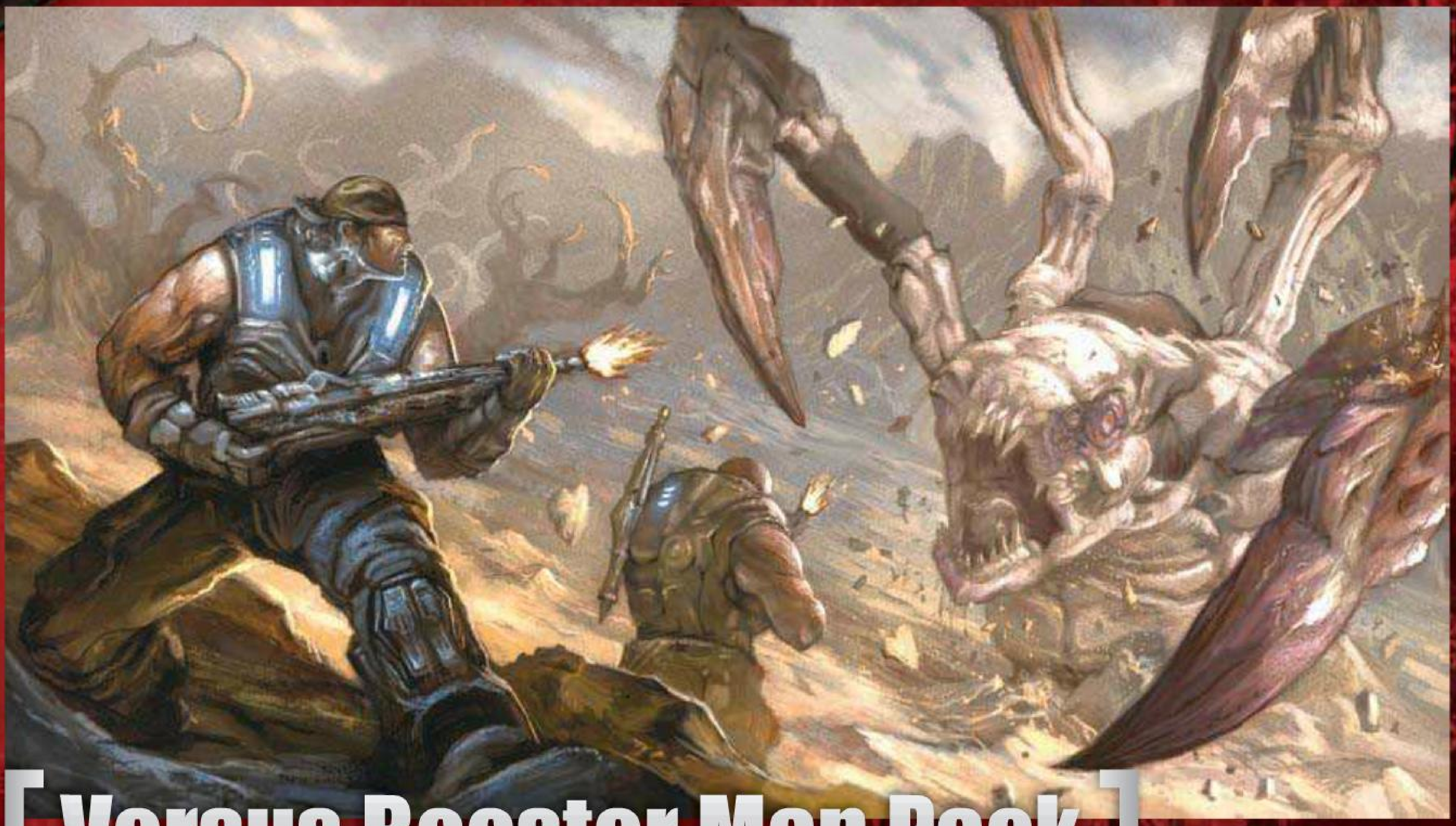
解锁经验：40000　　配备职业：支援兵

迫击炮是支援兵的高级支援装备，设置在地面后会开启迷你地图，移动光标就可以确定攻击位置。迫击炮不会被建筑物阻挡住视线，惟一要注意别在高架桥底下发射。迫击炮可攻击露天的敌方目标，重点压制据点附近的敌方坦克等重型载具。有条件的话可与操纵 MAV 的队友配合，通过高空报点可炸死不少呆在原地不动的蹲点者。当然迫击炮的落点精确度毕竟没有制导导弹那么精准，爆风攻击也不足以杀死满血的敌人，并且持续开炮会让自身始终暴露在敌人的雷达上，作战风险还是挺高的。推荐在小型地图中蹲在基地内操作，使用得当的话不比前作中的望远镜火炮逊色。另外注意，开炮之后要马上转移，否则肯定会被对方追杀。

GEARS OF WAR

战争兄弟会

在官方放出新地图的同时，也对游戏武器平衡做了进一步的调整。从目前的更新来看，游戏中的刺刀突击步枪被明显的削弱了。另一方面，纳许射程的进一步延长也使其整体性能凌驾于短管和刺刀之上，重新回归了近战王的宝座。短管虽然遭到了削弱，但也不至于到荒废的地步，反而是刺刀的一落千丈让人很不适应。长枪方面，之前最弱的雷暴突击步枪迎头赶上，目前连射威力进一步提升，远战能力一跃成为榜首。



Versus Booster Map Pack 新地图详解

近日官方放出了全新的对战地图下载内容——Versus Booster Map Pack，除了有之前DLC内的三张地图外，还另收录了子弹湿地和钟塔两张地图，全部免费，玩家只要进入游戏的购买选项即可选择下载。

亚祖拉

亚祖拉这张地图地势很明显，没有绝对的优劣地形，战斗一开始在敌我双方的初生位置附近就准备了狙击枪，两把狙击对射的情况时有发生。狙击枪的另一个用处是可以用来狙击中间试图取得榴弹炮的敌人，不过对方在拿榴弹前多半会选择用烟雾弹掩护。亚祖拉的榴弹炮和钻地兽会在不同回合出现，哄抢武器以榴弹为主。而上方庭院附近的战斗主要集中在火焰以及破片出一种的雷上，以及上方的黎明之锤或者幕丘机枪。由于露天室外场景不多，亚祖拉使用黎明之锤轰下面的敌人机会很少。这个地图的几个拐角处比较适合猥琐，在最后阶段玩家冲锋时还是小心行事的好。

废弃船舱



废弃船舱是最适合蹲点阴人的地图，尤其是中间场地通往对方所在处的过道那里，经常有人在那蹲点，移动的时候要多加小心。拿雷点和商场地图有些相似，除了对面外，从环形场地的房间也可以攻击这里。中间的场地足够开阔，大多以远枪对射为主，升降掩体的开关作用不大，如果以团体阵容向对方场地压迫的话推荐将其升起。这张地图最牛的地方在于可以开启场地中的银背机甲，在对战开始4分半后，场地中央附近会有一个按钮可以按，按下后即可使用银背机甲。其实银背机甲与人对战挺有意思，虽然拥有绝对的火力和持久力，不过缺点在于移动上的笨拙。银背机甲虽然皮厚血多，但坐在里面的玩家一样容易死，一对一的时候在远处扔个火焰雷就能和对方说再见了。

急救站

2代的经典地图之一，台阶上的高低结构十分明显，并且两边都存在这样的地势，不过由于从拿雷房间可以直接通往高处地势，整体上要比天桥等地图平衡不少。下方的狙击枪和机械弓出一种应该是一开始主要的抢夺点，抢到后就可以跑回上方蹲点了，注意在旁边的门附近插雷，免得被偷袭。双方都有雷房间，并且这个房间是通往高处的必经之路，不用说，后期里面多半是布满了雷，进入前还是先扔个烟雾弹保险。初生地附近最靠里的房间乃最适合猥琐的第一地点，以前2代队长包围战队长一般都在这里猥琐，其阴险程度可想而知……

子弹湿地

这个地图最大的特色就是可以破坏中间的发电机召唤蝙蝠袭击三个点的敌人，这三个点其中两个是双方都有的狙击枪所在处，另外一个则在中间房屋中的榴弹炮位置。为了防止任何一方企图趁乱抢到榴弹，可以跑过去先把发电机打坏，然后慢慢与对方周旋。狙击枪拿到后建议不要待在原点的位置，移动到旁边的掩体后，以免被蝙蝠干扰。这里狙击的点主要是对面拿雷以及下面榴弹所在的位置。另外，从这里可以直接打中发电机。本地图的雷区只有火焰雷没有破片，大大降低了受欢迎程度，房屋的点也是只出榴弹，不要被对方抢先了。

钟塔

钟塔虽然拥有高低地势，不过优势非常不明显。拿榴弹的地方结构比较深，在取得前估计难免会和旁边同时出现的对方队员厮杀一番，攻下这里后迎击敌人大多以远程武器为主。拿榴弹的对面上方多半会有敌人狙击，对面下方的雷房间同样是哄抢的主要地带。初生地的场所四通八达，比较适合多人防守，最后猥琐的地方推荐以雷区为主，捡个手雷在身上不至于被人抽脸。这张地图和子弹湿地一样，同样不会变换特殊武器。

[子弹湿地彩蛋]

子弹湿地在攻击中间发电机后，三个地点会有蝙蝠出现，不过在持久战中，蝙蝠出现的时候会在三个地点随机出现一把屠刀，需要玩家在蝙蝠群中快速拿到。



屠刀一共会出现四把，前三把随机出现在三个位置之一，最后一把则会出现在中央的房间附近，四把全部拿到后即可获得无需弹药箱的火神炮和直接4级的指挥中心，火神炮单人即可使用，由于这把屠刀会随机出现，建议多名玩家在指定地点等着，一出现就快速取得。

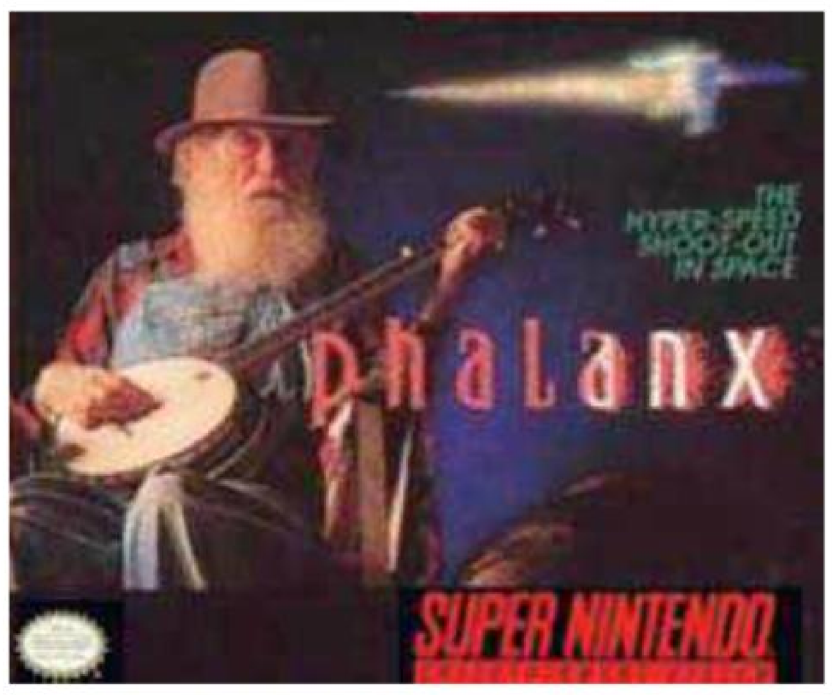


[囧囧游神]

天行者专栏

做了几期囧囧游神，感触最深的就是绝大部分雷封面的产生都有着其特殊的环境，例如许多雷封面都产生于游戏这一娱乐方式的诞生初期，蒙昧的游戏制作者们仍然对于如何包装自己的产品茫无头绪，许多封面的产生与其说是失误，还不如说是一种无奈之下的妥协产物又或是过度的个性体现，本期的《Phalanx》和《Xenon 2 Megablast》就是这两种情况的代表者。相比起来，后面两款作品可就是欧美与日本厂商之间的审美理念与合作沟通上的缺失而造成。

班卓琴与太空战机的大冒险
《Phalanx》



如果你自认逻辑推理能力过人，那请说出以下三种元素之间的联系：班卓琴、老人和太空战机。如果你觉得茫无头绪，又或者觉得无论怎么推导都只能得出莫名其妙的答案，请不要在意，也无需怀疑自己的智商，因为这三者根本就是毫无关系的。但偏偏就是这八竿子打不着的三个元素同时出现在了《Phalanx》这款游戏的封面上，如果说太空战机还算是点出了主题，那身穿牛仔工作服，头戴宽檐帽，手拿班卓琴的老人又和游戏有啥关系，莫非里头的配乐都是由他所创作？很不幸，作为一款1990年诞生的游戏，《Phalanx》就算真的使用了班卓琴作为配乐的演奏乐器，到了游戏里头玩家也绝对听不出来。

不幸中的万幸是，封面设计者后来还是非常负责任地说明了当初他的设计目的，没有让这个诡异的封面成为千古谜题。在《Phalanx》诞生的年代，正是横版或竖版的飞行射击游戏泛滥的时期，在游戏商店的货架上这类产品汗牛充栋，而限于技术问题，制作者又无法把点阵级别的画面当成是游戏封面去贩卖，如何让玩家在没有玩上游戏之前便注意到这款作品？《Phalanx》的封面设计者想出了一个馊主意：用一个莫名奇妙的封面构图来吸引玩家的眼球，于是便把一个和游戏本身根本毫无关系的老人放在了封面上……

抽象主义的胜利
《Xenon 2 Megablast》



从游戏素质上来说，《Xenon 2 Megablast》绝对可以说是一款经典作品，而这款作品的封面也同样能够称得上是经典，但到底是艺术得很经典还是雷得很经典？这就取决于玩家们的欣赏目光了。仅仅从一个游戏封面的功能出发，那这张充满了抽象意味的独特图画可以说是跟游戏本身风马牛不相及，完全无法将图案中由点阵构成，形状类似深海鱼类的怪物和游戏的飞行射击内容联系起来，更不要说这种强烈的色差如果真的出现在游戏中会对玩家的眼球造成何等程度的杀伤力。玩家在购入游戏之前根本无法凭着封面来知道这游戏到底是什么内容，说它雷是一点也不过分。

那么如果是从艺术角度出发呢？这就难以定论了，毕竟所谓艺术鉴赏从来都是一件非常主观的事情。就从笔者个人角度出发，其实这款封面倒也充满了个性和独特的魅力，原本外形古怪的深海鱼类在使用了点阵构图后反而显得容易接受，也更突出了它们那奇异的身体构造。不过对于那些本来就对强烈色差不抱好感的玩家来说可能就是另一回事了，在笔者征集到的评论当中，既有人称自己看了一眼就忍不住寒毛直竖，也有人声称光是一个个拼凑起来的点阵就让他觉得快要羊癫疯发作。

洛克人再次大变身
《MEGA MAN 9》

要是有玩家在看到这个标题后已经笑了，那请继续笑下去；而如果有玩家也像我一样笑不出来，那也相当正常，实在是因为这“《洛克人》系列”的美版封面不给力到一定的程度了。比起之前的封面，本作封面也可以算得上是有了巨大的进步，MEGA MAN的服装造型和配色已经非常接近游戏中的洛克人，左手上甚至还装备了标志性的洛克炮！



可惜啊，两者的相同点也就到此为止了，我们可以不吐槽MEGA MAN那在盔甲下暴突出来的腹肌，也可以无视洛克炮古怪的构造，甚至能够忽略那支造型老土的科幻手枪，但是一看那张大叔脸，还有哪个人可以不泪流满面不吐血三升。设计封面的大哥们啊，这都系列第九代了好不好，你们还搞不清洛克人是个正太而不是个横竖看都年过三十有余的大叔吗！

除了让人崩溃的脸部造型，整张封面的其他元素也继承了MEGA MAN式的疯狂，右下角的敌人造型无论怎么看都不像是“《洛克人》系列”中会出现的风格，而左上方的威利博士……除了那独特的发型还勉强可以辨认，其他地方横竖看都只能让人认为他是从隔壁《生化危机》片场偷跑过来的僵尸。

普通克里斯、文艺克里斯、囧囧克里斯
《Resident Evil》

说到美版封面惨剧大家就忍不住想到了《洛克人》，但很不幸，实际上老卡早年进入美国市场的游戏，大多都在封面本土化时惨遭毒手，这里头自然也包括了在欧美地区颇具人气的经典恐怖游戏“《生化危机》系列”。作为主角的克里斯成为封面人物自然是没什么问题的，可是在早期的图形技术的限制下，关于克里斯的真正模样，美国的封面设计师们显然有一番自己的见解，这差别和游戏的原本人设出入有多大？请看具体对比。


▲普通青年


▲文艺青年



▲囧囧……中年？

就笔者个人感觉来说，其实这张美版封面还是很直观地反映了“《生化危机》系列”主角们在经历生化危机时的精神面貌的，毕竟要在一堆活死人和变异怪物当中浴血奋战，谁还能保持着一脸优雅的表情，就算不被吓得眼歪嘴斜，也肯定会因为持续不断的精神紧张而变得面目狰狞，这才是正常人该有的反应。至于在《生化危机4》中杀僵尸时还有空耍帅兼泡妞的里昂，估计如果不是天生就有电缆那么粗的神经，就是深藏不露的心理变态。



猎人训练营

大家好！相信当各位拿到本期杂志时，也快玩到系列最新作《怪物猎人 3 tri G》了吧？《猎人训练营》这个栏目也借着这股东风重新开张（之前本栏目名为“洛克的猫车运营株式会社”）。和之前一样，本栏目将继续为各位带来狩猎心得、实用配装和游戏中发生的种种趣事。当然我们也欢迎各位来信分享你的狩猎生活，我们的邮箱地址是 ucg@ucg.cn。

温故知新

虽然《怪物猎人 携带版 3rd》已经发售一年，但官方坚持每周都放出新的下载任务供玩家挑战，在玩到《怪物猎人 3 tri G》前，利用这些任务恢复手感也是十分不错的选择。俗话说温故而知新，在恢复手感的过程中尝试新的配装、新的武器、新的战术狩猎，还能发现在以往游戏中未曾察觉的经验和感受，这对今后的狩猎生活能起到不小的帮助。不过至今为止游戏发布的追加任务数量众多，难度、玩法和趣味性也参差不齐，这里洛克就为各位介绍一些值得挑战的难点任务供各位参考。



王族的盛宴

讨伐对象	金火龙 & 银火龙
场景	斗技场（同场讨伐）
难度	★★★★★

可以说是目前下载任务中最难的一个，难点主要在于登场的金银双火各项数值比起集会上位的双火讨伐任务要高出不少，两头火龙的龙车、火球攻击都能轻易秒杀射手职业，再配合火属性和毒属性这两种持续掉血的异常状态和头部弹刀的特性，即使是综合防御力较高的剑士职业稍不留神同样会坐上猫车。

本任务的狩猎要点在于开场后快速消灭其中一头火龙，否则在双龙夹击下我方很难展开有效攻势，由于银火龙的机动性较高，讨伐起来比较浪费时间，因此我们的速杀目标自然是大部分时间都在地面行动的金火龙。建议进入任务后在营地使用“鬼人药”和“硬化药”增加角色能力，进入战斗区域后马上使用闪光弹控制银火龙的行动，然后配合陷阱快速消灭在入口附近徘徊的金火龙，等金火龙倒下后，银火龙也不足为惧了。

※ 场景四周的采集点能挖到回复类道具和闪光弹，资源短缺时不妨来此补给。



各类古龙讨伐任务

讨伐对象	霸龙、崩龙、岚龙、峰山龙、煌黑龙
场景	古龙讨伐专用场景
难度	★★★★

在近期更新的任务中就数古龙类的讨伐最有挑战价值了，和集会上位相比，下载任务中出现的古龙明显更具威胁，特别是身强体壮的霸龙，其导向性足以用“变态”来形容的龙车在大幅提升攻击力后更是销魂无比，在单人模式下如果没有闪光弹牵制很难躲开，加上古龙种怪物恐怖的血量，非常适合那些挑战自己能力的玩家尝试。

各类训练所任务

讨伐对象	训练所连续狩猎
场景	斗技场
难度	★★★★

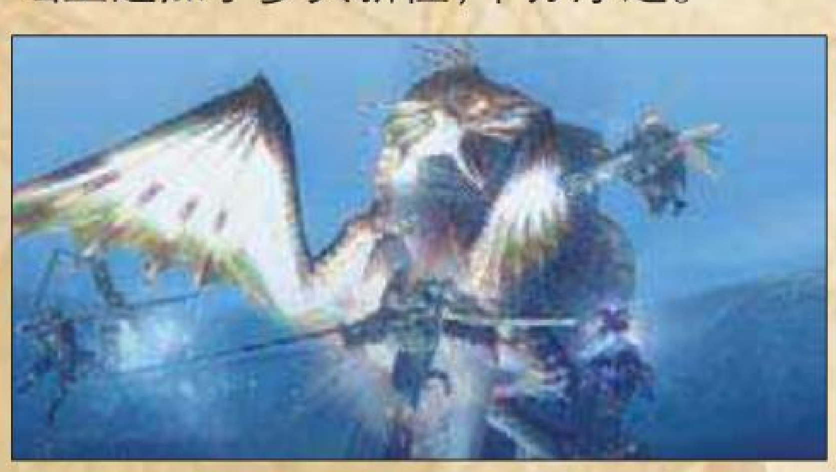
在游戏推出之后，Capcom 一直没有停止更新训练所任务，虽然下载任务的怪物能力和集会下位基本持平，但玩家的装备和持有道具也被限制，加上部分怪物一出场就是暴怒状态，因此对武器的熟练度和对怪物习性的了解上更加考验玩家，如何运用仅有的资源完成狩猎是每个猎人都要考虑的问题，推荐那些想提高自己狩猎技巧和手感的玩家进行挑战。

知己知彼

虽然上辑杂志中对《怪物猎人 3 tri G》做个一次总结性报道，但在截稿后 Capcom 又放出各种消息刺激玩家，接下来洛克将以 Q&A 的方式，对前几次报道中未涉及的内容做一次总结。

Q：和《MHP3》相比，本作有什么区别？

A：我们可以把《MHP3》看做是一款完全独立的作品，而本作则是 Wii 平台上《MH3》的全面强化版，除了增加难度更高的任务外，还在《MH3》的基础上追加了多头新怪，十分厚道。



▲本作让无缘《MH3》的玩家也能体验一次水战的乐趣。



▲在公布的片头动画中出现的谜之生物，不出意外的话，它应该是本作的最终BOSS。

Q：听说本作出了试玩版，是真的吗？

A：对的，游戏从 12 月 1 日开始将推出店头配信服务，而下载版则会在 eShop 上更新，试玩版大小 169M，内容包括低难度的雪兔兽讨伐和中等难度的水龙讨伐，可惜试玩版不支持扩张滑杆周边，并只能玩 30 次，感兴趣的玩家可以下来尝试。

Q：本作支持远程联机吗？

A：很遗憾，本作并不支持互联网联机，只支持近距离和其他玩家联机，也就是俗称的“面联”。最悲催的是，3DS 的通信信号经过加密，国内几大平台的技术小组暂时还无法破解，也就是说本作在发售后的一段时间内是无法利用盟区等对战平台实现远距离联机的。想玩本作的同学，要么找几个现实中的朋友联机，要么尝试一个人挑战 G 级任务吧！

Q：游戏必须使用扩张滑杆进行吗？

A：没有必要，扩张滑杆只是起到辅助操作的作用，就算玩家不使用滑杆，也能通过下屏的快捷面板实现转换视角的功能。当然，扩张滑杆就和 Wii 平台的经典手柄一样，能让你的操作简化不少，狩猎过程自然也更加得心应手。值得一提的是，扩张滑杆需要放入干电池才能使用，估计搭配 3DS 后重量不轻，想要入手的朋友记得准备好充电电池哦。



▲扩张滑杆是由任天堂推出的3DS周边，装在3DS上后，玩家可以使用左右滑杆来进行游戏。当使用这项周边的时候，整体操作方式就如同使用Wii的经典手柄玩《MH3》一样。

下期预告

从下期开始，杂志除了会放出《怪物猎人 3 tri G》的大篇幅攻略外，本栏目也会以连载的形式为各位放出本作的心得、推荐配装等实用内容，喜欢《怪物猎人》的玩家千万不要错过！



同样的亮金发，不一样的长度
同样的好身手，不一样的战术
尽管泥足深陷，依然万夫莫当
不同的敌人，一样的恐怖
不同的武器，一样的杀戮
不同的容颜，一样的美丽

- 名称：吉尔&阿雅
- 作者：琛・美弟奇
- 软件：Photoshop CS5
- 用时：45小时左右

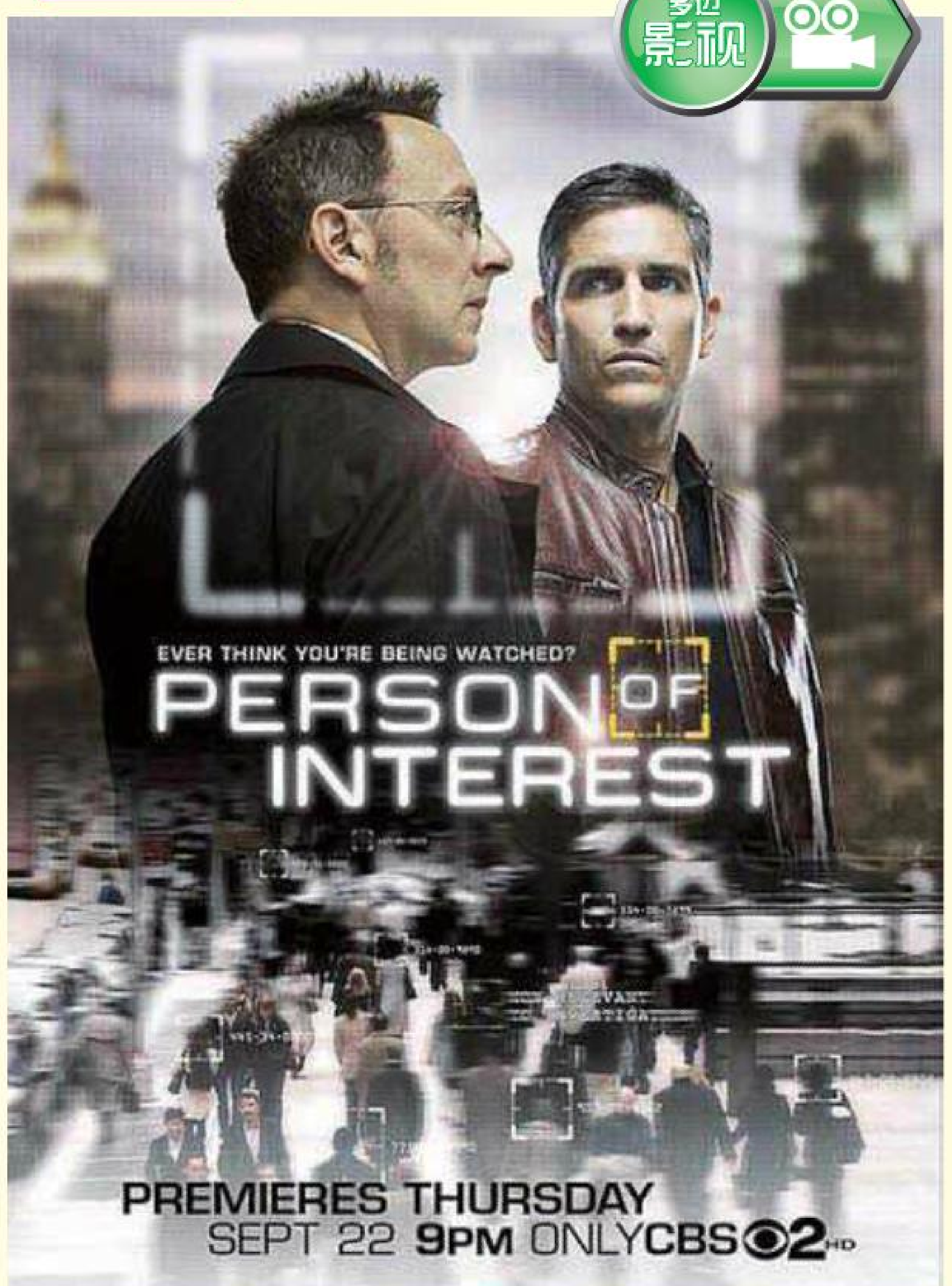
COLORFUL SPACE 多边共享



疑犯追踪（Person of Interest）

稀饭提供

多边影视



关于监控摄像头泛滥的狂想

尽管近期的《迷离档案》（Fringe）表现实属一般，不过一听到这部科幻电视剧的制作人J·J·Abrams推出了新的电视剧制作计划，我便一直把注意力放在了新剧《疑犯追踪》（Person of Interest）身上，这部今年九月底首播的悬疑剧使用了一个相当有吸引力的创意点：在美国本土，存在着大量的监控摄像头，它们的安装目的各异，规格也各不相同，聚集成的监视网络几乎覆盖到了美国城市人生活中的方方面面。如果，有那么一个庞大的、具有政府权限的系统在依靠这些摄像头监视着美国人的一举一动，并迅速地推导出他们当中的哪些人正有着潜在的生命危险，并能够有人去及时拯救他们，那是否就可以让这个世界变得更美好？

《疑犯追踪》的故事就是在这一前提下展开，不过很可惜，在故事中，这一套系统被政府只用于监察恐怖活动，而如果机器中出现的社会保障号码（类似于我们的身份证）主人被证实只是自身存在危险，政府便不予理会，毕竟比起个人的安危，会波及到众多群众的恐怖袭击才是最应该提防的。但建立了这套系统的神秘富翁Finch显然对此抱有疑问，他在系统中留下了一个后门程序，让自己可以收到系统发出来的普通人社会保障号码，打算要为这些人做点什么。但是，系统只会给出号码，却并不会说明事情的来龙去脉，行动不便的Finch无法自己去调查，便最终想办法招募了前CIA特工，已经在记录上被登记为死亡，实际上却仍然活着的Reese，让他代替自己前去拯救那些无辜的受害者。

这部电视剧走的是单元剧路线，一集会说一个完整的故事，同时又会留下诸多悬念，Finch是如何设计出这套系统并变成神秘富翁？Reese又有着什么样的过去才让他会沦为一个在地铁中过夜的流浪汉？他们两人的行为最终是否会被警方或政府所发现？让我们对故事的发展拭目以待吧。

网游之父的新婚与机器人替身

星夜提供

多边趣闻

有"网游之父"美誉的理查德·加里奥特从宇宙空间站归来之后，在事业和个人生活方面也有了全新的开始。今年夏天，他和新的妻子在巴黎完婚，最近他又以400多万美元的价格卖掉了在奥斯汀的房子。这座房子占地将近500平米，有360度的观星台，有自己的游泳池，甚至还有私家瀑布和……洞穴。


■加里奥特将母亲的肖像挂在机器人身上与妻子合影。

之所以卖掉这座在游戏业界十分有名的房子，是因为加里奥特为了在纽约工作的妻子而搬到了纽约。同时他仍然遥控着自己在奥斯汀的公司，他在公司里有一个自己的"化身"——一个靠双轮行走的机器人！这是一个可以远程遥控的机器人，加里奥特平常只要使用普通的笔记本电脑和摄像头，就可以控制它"走到"同事身边，与他们聊天，或者出席会议。加里奥特说："有时候我觉得自己像个间谍，但是基本上我感觉自己真的就在那里。"

其实加里奥特当初买这个机器人的目的并非用于远程工作，而是为了自己的婚礼而买的。他的婚礼在巴黎举办，而他的老母亲身在拉斯维加斯，为避免舟车劳顿，他就买了这个机器人，代他的老母亲"出席"他们的婚礼。这台机器人是花了1.5万美元从Anybots公司那里买到的。

轻巧、轻价格、轻松上网！



轻巧便携又时尚的超薄笔记本早已从时尚达人的选择变为了千家万户电脑桌上的常客，如果你还没拥有一款，那就是落后于时代了哦。

今年三星笔记本销售红火，体积小、重量轻、端口配备齐全、随时随地可无线上网的新型超薄笔记本系列功不可没。高性价比的N145最受刚刚入门的超薄爱好者们青睐，别看它体积小巧，一样可以满足普通用户对于上网冲浪的全方位需；对于那位更为在乎笔记本与自身搭配的时尚男女来说，色彩鲜艳造型简约的NC110绝对是首选；而如果你已经是玩透了一般上网本的电脑高手，轻灵小巧却性能强大的305U一定可以令你满意。三星超薄笔记本，总有一款能令你满意！



唱宅歌就买 PS3！

纱迦提供

多边趣闻

最近 PSN 日服推出了在线卡拉 OK 系统 JOYSOUND DIVE。通过这项服务，玩家可以在 PS3 上使用 USB 麦克风等设备尽情高歌，并支持两人合唱。JOYSOUND DIVE 的最大特色就是收录了大量 ACG 相关的歌曲，而且由于该活动是和 NBGI 合作推出的，因此 NBGI 版权作品的相关歌曲非常齐全，从《高达》、《超时空要塞》到最新的《偶像大师》……应有尽有。该服务预定将于 2011 年 12 月内全面展开，预定会收录 78000 首以上的歌曲。目前该系统处于推广期，



一直到 12 月 19 日之前完全免费，不过此后就需要玩家付费才能继续使用。收费标准分为 24 小时和 30 日两种，24 小时收费 300 日元，30 日收费 1000 日元。

看到这里，想必各位都有些心动了，不过要想使用该服务，你必须克服一个最大的问题，那就是该服务仅限定于日版 PS3。之所以如此设定，完全是基于版权方面的考虑，非日版 PS3 即使下载了客户端也是无法使用的，即使通过代理等方法也无法解决。如果不是这一点的话，30 天 82 元人民币的价格老实说真心不贵，而且这么多 ACG 歌曲在中国的卡拉 OK 厅里可以极其罕见的。



《魔法少女小圆》游戏化纪念，官网提供小游戏免费下载

九兵卫提供

自放送开始一直拥有极高人气的动画《魔法少女小圆》，在宣布与 NBGI 合作于 PSP 版游戏化之后，其游戏一直备受关注。而为给游戏宣传造势，早前官网上推出了一款对应 IPhone 和 Android 平台的横版动作小游戏《麻美的心跳**ティロ・フィナ－レ**》，玩家可以透过官网从 Android Market 或 App Store 免费下载到。游戏以动画中的人气角色巴麻美学姐为主角，施展各种丰富多彩的必杀技跟糖果魔女夏洛特战斗，并且保护尚未成为魔法少女的小圆和沙耶加两人。喜欢原作并且想亲手改变学姐命运的玩家千万不要错过～！



多边趣闻





深圳 cosplay 站动漫嘉年华

洛克提供

随着国内 ACG 行业的发展，漫展活动也逐渐被大众所熟知，成为动漫爱好者结识同好与展示自我的舞台。在不久后的 2011 年 12 月 31 日，深圳首届 COSPLAY 站动漫嘉年华（C.A.C 01）将在大运会的主场馆——深圳湾体育中心（热身馆）举行。

本次活动由深圳市漫想空间文化传播有限公司主办，协办单位为深圳市文体旅游局和深圳市南山区文体局，并联合多家合作单位一起宣传，力求打造出深圳本土最大的动漫展。活动举办时间为 2011 年 12 月 31 日 ～ 2012 年 01 月 02 日，即 2012 年 3 天元旦假期，票价分别为：普通票 30 元／张、套票 65 元／张（可进场三天）。本次活动除了传统的 COSPLAY 比赛外，还设置了动漫商店街、模型手办展、插画展等出展内容，并邀请到国内知名的 COSER、大手画家及动漫偶像进行签售活动。在这辞旧迎新的日子里，欢迎各位动漫爱好者和好友结伴同行，共同参加这场动漫盛会！





▲活动期间，馆内的舞台将会上演各种COS比赛。



多边动漫

▲除了展示模型和手办外，还会有模型达人在这里为爱好者传授制作经验。

《黑道圣徒3》角色创作大赛

华尔兹提供



多边趣闻

《黑道圣徒3》的一大特色便是可以随心所欲创建人物，而游戏的制作团队 Voliation 与 THQ 举办了一次原创人物创作大赛。

玩家在比赛当天登入游戏中，下载一组程序，它会将游戏人物的存档连接并上传到 SaintsRow.com，之后玩家选择共享到其中便可参加此次活动。

本次奖品十分丰富，两个冠军可以得到一部超炫的 ASTRO A40 耳机，四罐黑道圣徒主题的饮料以及一件乔布斯的 T 恤。而四个亚军可以获得制作组的工作 T 恤。

目前冠军以及其他几个名额已经决出，这些得奖作品如上。依笔者看这几个作品创意着实一般，多半是恶搞其他游戏或者影视作品中的人物，可能因为参加的人数较少，如果国内玩家也参加的话，多半冠军一定会被咱们拿下。



游戏文化 多边共享

金馆长家谱

多边趣闻

金馆长提供



自从那部电影红了之后，出身于"《格斗之王》系列"的正义大叔金甲焕(Kim Kap Hwan、김 갑환，国内通称金家藩)就被玩家们亲切地称为"金馆长"，虽然实际上这位大叔确实是一位跆拳道馆的馆长……那么我们就来认识一下这位金馆长的上下十八代吧！（感谢拳皇盟网友 cheetahq 提供资料）

祖先 :金海龙(Kim Hae Ryong、김해룡)：于《侍魂 闪》中登场。



同门师弟 :全勋(Jhun Hoon、전훈)：于"《格斗之王》系列"中登场，值得注意的是这位剪刀脚之王原来的名字是金勋，为了和师兄有所区别而选择改名。

徒弟：

张巨汉(Chang Koe Han、장거한)：关键词是"锤子"和"大猪"。

崔番开(Choi Boun Ge、최번개)：关键词是"爪子"和"猴子"，另外，这个人的真名到底是"崔闪电"、"崔稻妻"还是"崔番开"一直没有定论。

李珍珠("May" Lee Jin Ju、이진주)：这位悲剧的"韩国雅典娜"的声优是不久之前去世的川上朋子。

蔡琳(Chae Lim、채림)：于 3D 化的"《格斗之王 极限冲击》系列"中登场，短发的女孩子。



儿子：

金东焕(Kim Dong Hwan、김동환)：《饿狼传说 狼之标记》登场，吊儿郎当，让人怀疑是不是金馆长散步时候捡来的。



金在勋(Kim Jae Hoon、김 재훈)：《饿狼传说 狼之标记》登场，父亲的克隆人一般。

妻子 :金明淑(Kim Myon Suk)：设定中出现的角色。

后代 :金秀一(Kim Sue Il、김스일)：《风云 Super Tag Battle》中登场，值得一提的是这款作品中那个戴帽子用拐杖的老头据考证就是基斯的儿子，特瑞的徒弟洛克。

另外解释一下后期的"《格斗之王》系列"作品中馆长的名字为什么只剩下一个"KIM"，因为馆长本人、馆长的两个儿子的名字是一家韩国游戏公司的社长以及社长两个儿子的名字，由于版权问题不能出现，所以……

光枪射击版《RAGE》？

华尔兹提供



多边趣闻

AMC 的美剧《Breaking Bad》第四季里出现了这么一个桥段，主人公之一的 Jesse 在玩一款光枪射击游戏，仔细一看屏幕里的内容就是前不久出的大作《狂暴》(RAGE)，GAME OVER 后的续关画面也充分说明了这一点。熟悉这个游戏的玩家一定知道本作完全是由手柄操作，不对应任何光枪设备，那么剧中玩的这款游戏究竟是怎么回事?

其实只要考虑一下发行商的立场，就不难理解为何这个植入广告要用光枪来演示，游戏对应 X360、PS3 和 PC 三个平台，如果用其中一种作为手柄，不免让人觉得对某一方有些偏袒。所以官方特意干脆制作这款光枪版来起到宣传作用，再结合该剧的剧情需要，着实效果不错。

借多边的机会再次向大家推荐一下这部美剧《Breaking Bad》，本季现已完结，紧张而又环环相扣的情节实在太吸引人了。



DQ 中华肉包子

八重樱提供

多边趣闻

想必不少玩家们都已经听说 SE 将会从 11 月 29 日起在全日本各地超市贩售史莱姆造型的中华肉包的新闻。这款肉包是"《勇者斗恶龙》系列"诞生 25 周年的系列庆祝活动之一，售价 170 日元 / 个，全日本限量贩售 100 万个。通过添加一些食用色素将面皮染成史莱姆经典的蓝色，并点缀上眼睛和嘴巴，外形也捏成了标准的水滴造型，非常可爱。《DQ》在日本有着国民级 RPG 的美誉，这次与日本人挚爱的中华肉包合作，自然会吸引玩家们买账。不少人当天中午的午饭就全部是用史莱姆包子解决的，短短数小时间，100 万个包子就已全部售完。


■切片蘸酱油吃吧。

但是、但是如果读者们认为这群购买了肉包的人都是本着致敬的态度去吃的那就大错特错了，因为其中不少人根本就是把包子当成一场笑话……何出此言？以图为证！



◀至少从宣传图上看，史莱姆包子还是相当可爱的。


■挖掉眼睛后淋上番茄酱，丧尸版史莱姆诞生了。


■只要一罐模型喷漆，就能让你的普通史莱姆肉包变成罕见的金属史莱姆肉包哦！有人敢吃吗？


▲你已经死了！


▲没多久，就有玩家在网上抱怨说，便利店店员卖包子给他时告诉他只要把包子放进微波炉里"叮"5分钟就可以食用，可是5分钟后他见到的就是这么一个玩意……以此为开端，各式各样的恶搞图络绎不绝地涌现。


▲插上薯条后意外地变成了外星生物？！


▲把包子搞成这样子的玩家一定是克苏鲁神话的粉丝吧……

图记香港 PSV 预定与亚洲游戏展宣传活动

胜负师提供

11 月 26 日，SCEH 在繁华的海港城搭建舞台，举办了香港首个面向公众的 PSV 试玩以及亚洲游戏展宣传活动。今年是亚洲游戏展步入的第十个年头，为此特地请出道十年的组合 TWINS 出任"亚洲游戏展大使"为其代言，而当日活动的重点就是游戏展大使的就职典礼。受 SCEH 邀请，我参加了此次活动，而那一天又恰逢港版 PSV 接受店铺与网络预订，于是我一大早便赶往香港多家接受预定的店铺，感受次世代掌机对玩家的巨大吸引力。就请各位跟随以下这组照片一起去看看吧。



■有个词叫"十年一梦"，TWINS的忠实粉丝们应该最能体会其中五味……



■阿娇和阿SA在现场玩起了扮各种表情的小游戏。


■主办方赠送给两位大使一人一部PSVita。


■舞台被娱记们包得里三层外三层，楼上楼下还有不少的围观群众。


■可爱的"迷你大使"。


■每家店铺只有50个以下的名额，其中不乏熬夜排队者。



■预订结束！又是几家欢喜几家愁。



■海港城LV门前排起了长龙，圣诞商季这就算开始了吗？



■停在路边的《极品飞车 亡命天涯》试玩大卡车十分抢眼。


■TWINS 来之前，等待的记者们玩起了《街霸对铁拳》。


■信和广场的预订大军已散去，只留下半掩的店门。


■PSV 游戏的包装已开始在店内陈列。



■多功能妹子功能一：展示PSV。


■多功能妹子功能二：COSPLAY。



■多功能妹子功能三：圣诞女郎。


■海港城内霸气十足的铜像。

栏目主持：奈落

NEWS

苹果将 iPhone 瞄向巴西



苹果已经准备好迎接下一个智能手机的狂热市场——巴西！苹果的代工伙伴富士康也在巴西当地开始生产 iPhone 与 iPad，并对当地进行显著的投资。预期巴西的成长将直逼中国。近来有不少报道指出 iPad 的销量不如预期。彭博社引述摩根大通的报告指称苹果下调第四季 iPad 出货量约 25%，这是第一次下调产量，可能是需求减缓或苹果希望降低库存。然而，事情或许不是数字加减这么单纯，产能很可能只是移去了巴西。市场报告指出富士康在巴西的工厂约在九月完工，十二月开始出货。巴西会是苹果的新制造基地吗？对此，巴西科技与创新部部长奥利泽梅卡但丁说：“一开始很多人表示怀疑，毕竟这是苹果第一次在中国以外的地方建立产能。”根据尼尔森调查显示，巴西今年的智能手机用户数较去年增长 165%。因此，苹果认为在当地制造 iPhone 将使得价格大有竞争力，更能抢占巴西市场，可望复制苹果在大陆制造的经验。苹果 CEO 库克说：“有些国家比较偏保护主义，商品必须有一定程度的当地内涵。我们会衡量怎么做对我们最有利。”

iPhone 5 或将违背乔布斯设计理念

据英国《每日邮报》报道，万众期待的 iPhone 5 将于明年上市！苹果公司在“乔布斯时代”的最后一款产品 iPhone 4S，其设计方案与去年发售的 iPhone 4 几乎完全相同。但据传 iPhone 5 或许将彻底改变苹果手机的传统形象。根据国外某著名博客的报道称，他们从苹果内部的可靠渠道获悉，iPhone 5 将使用 4 英寸液晶屏，使其在屏幕尺寸上能够与绝大部分的安卓系统竞争对手平起平坐。然而，这种做法是乔布斯在世时极力反对的，因为过大屏幕可能会缩短电池寿命，尤其是在使用 4G 网络的情况下。不仅如此，iPhone 5 机身还可能会比现在长达约 8 毫米，采用金属外壳设计，而且整体造型也不会再延续过去几代 iPhone 的水滴形状。另据某业界资讯媒体爆料，iPhone 5 实际上早在 iPhone 4S 公布前 3 个多月就已经设计完成，但由于乔布斯认为大屏幕设计“毁掉”了 iPhone 的精髓，iPhone 5 才被换成了现在的 iPhone 4S。爆料者自称有机会接触 iPhone 5 原型机长达 2 周时间，透露 iPhone 5 不



▲某山寨机是否已经提前揭示iPhone 5的未来呢（笑）

无尽之剑 II
Infinity Blade II

iOS

相信不少玩家对 iPhone 上的《无尽之剑》印象深刻吧？这款游戏以出众的的画面和令人无语的剧情受到广大果粉的关注，就算是不玩游戏的果粉，也会将它装到手机中用来显摆。一年以后，本作的正统续作《无尽之剑 II》和各位见面了，本作在吸收了前作的经验后做出了巨大改进，例如增加了许多分支剧情，即使不断轮回也可以体会到不同的乐趣。而游戏的战斗方面更是大幅强化，在前作的基础上加入数量众多的新动作、新怪物及新武器。玩家除了可以使用前作的单手剑和盾牌外，还能使用双手剑和巨剑进行战斗，这些武器不仅外形不一，战斗风格也完全不同，玩家还能通过宝石打造出专属于自己的武器。

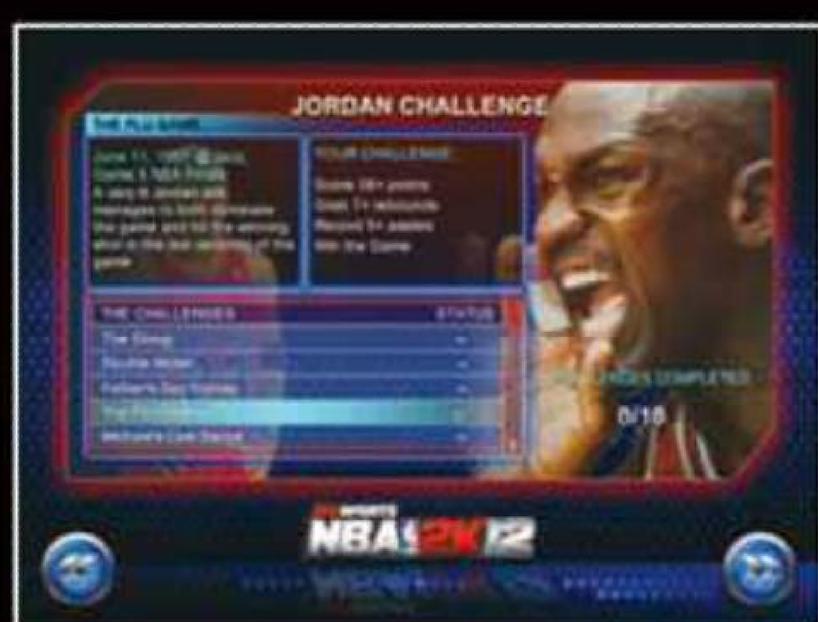


NBA 2K12
NBA 2K12

iOS

在这个被停摆阴霾笼罩的时间里，可能就是只有篮球游戏才能够满足粉丝们的激情！而在众多的篮球游戏当中，2K SPORTS 名下的“《NBA 2K》系列”无疑是其中的佼佼者之一。除了 PS3、X360 外，2K12 在 iOS 平台上的出现可谓是意料之中的事情。《NBA 2K12》包括两种操作方法，经典模式和单指模式。其中经典模式和其他游戏没有什么区别，在屏幕左下角是虚拟方向键，右下角则是传球，投篮，空中接力等键位。而在防守时，这些键位又会分别变成抢断，盖帽等基本动作。而另一种操控模式被称为“单指模式”，在这种模式下，电脑会自动移动球员，而玩家需要用手指在屏幕上点击或者滑动，命令球员做出传球，投篮，抢断，以及盖帽等动作。笔者发现，近期动作游戏都喜欢有个“简单模式”的操作方法，难道这就是以后触屏手机的主流吗？和家用机一样，本作也有篮球之神——乔丹专属的挑战模式，至于内容是什么？还是留给玩家们去挑战吧。







搏击长空 崛起的荣耀
Sky Gamblers: Rise Of Glory

iOS

笔者认为本作和“《皇牌空战》系列”相似，但是大环境设定并不一样。《皇牌空战》最新作主打现代战争，而本作则是重现一战。在游戏中玩家将驾驶根据史料模型制作的飞机，在高度仿真的地图里创造属于自己的故事！系统还支持全球实时在线对战，玩家可以召集 8 位队友组建最强的原创编队，与敌机一决雌雄！此外，游戏设有 27 项成就等待玩家们去挑战。大家快点拿起你们的 iPhone，去夺取排行榜冠军吧！

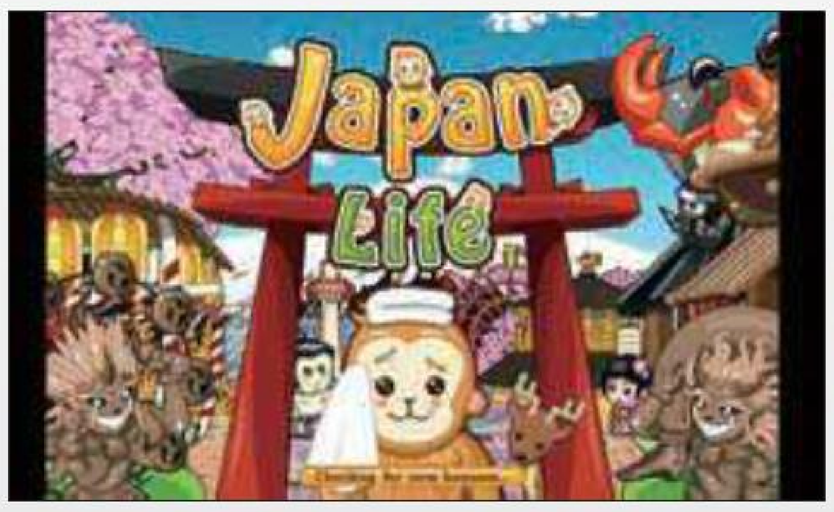


和风物语

Japan Life

Android

在 iOS 平台上混得风生水起的著名社交游戏《和风物语》终于登陆了 Android 平台。想要试试亲手将一个小城市建设成一座耀眼的观光圣地吗？《和风物语》绝对是玩家的不二之选。这款制作精良，注重细节与深度的游戏，每一个方面都能为玩家带来完美的游戏体验。精美细腻的画面带来舒适的视觉享受；设计巧妙而且充满隐藏要素的发展线路保证了玩家在游戏过程中的新鲜感；与好友间的紧密互动充分地发挥了社交游戏“独乐乐不如众乐乐”的特色，只有跟朋友一同游玩交流才能够体验到这款游戏提供的最大乐趣。快去感受一下这款手机平台上难得一见的佳作吧，自由地建造你心目中最棒的旅游圣地时，也别忘了与朋友分享哦。







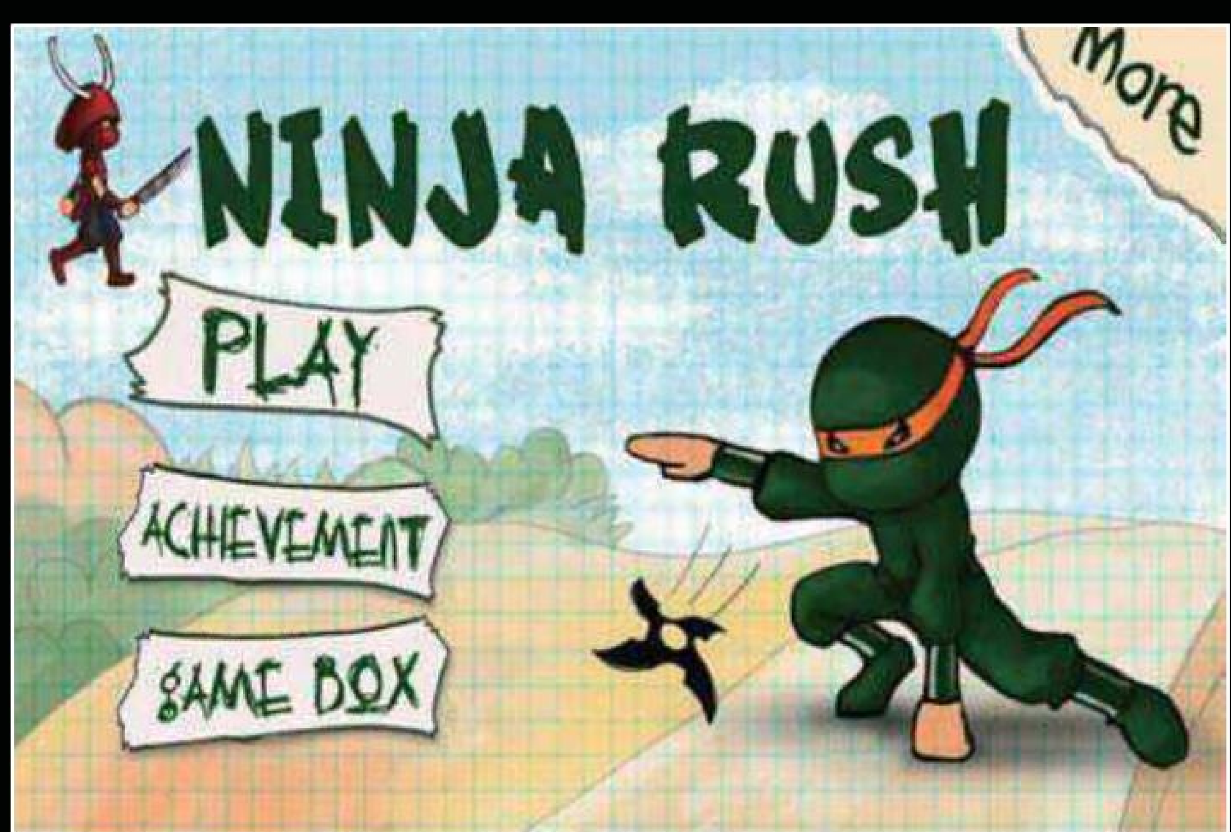
忍者突袭

Ninja Rush

Android

这是一款风格明快直接的作品，游戏以身手敏捷的忍者为主角，融合了时下流行的“跑酷”元素，使得游戏节奏异常地快速而激烈。和单纯只是强调在都市高楼中奔跑跳跃的《镜之边缘》不同，玩家在游戏过程中还需使用各种武器击杀来犯的敌人，在玩家的前进路上还有各种危险的陷阱，如何在敌人和陷阱的双重夹攻下保住性命并继续前进，就要看玩家自己的技术了。游戏的涂鸦式美术风格非常特别，主角虽然是一位人类忍者，不过一身裹得自己密不透风的绿色忍服配上橙色的眼带，怎么看都像是在对《忍者神龟》中的角色致敬，笑点十足。



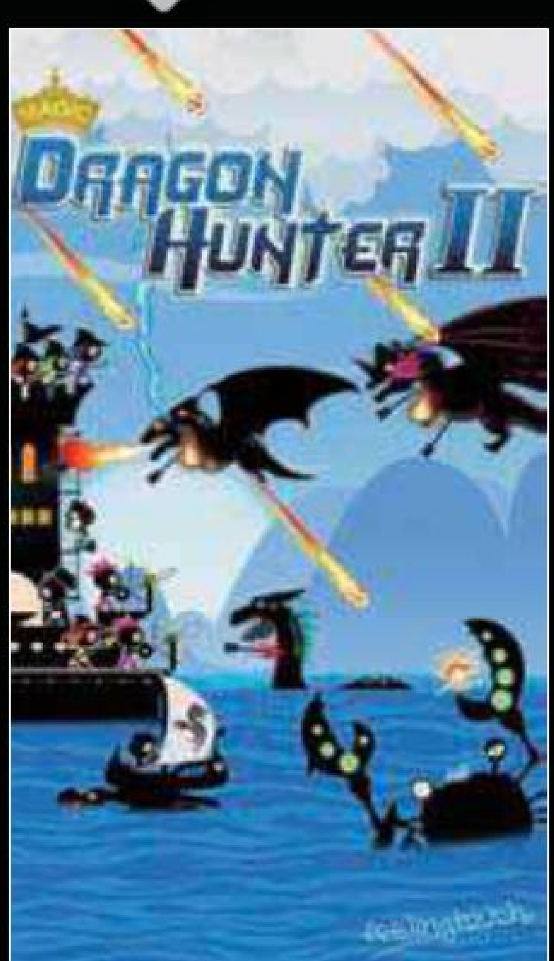




屠龙猎手 2

Dragon Hunter II

Android



“屠龙”是无数传说、神话、小说中的英雄人物天生便注定要完成的使命，从邪恶的巨龙手中拯救世界，赢得荣耀，取得神兵利器，甚至是获得刀枪不入的盔甲。玩家们是否也想要亲身体验一下成为屠龙者的感觉？在《屠龙猎手 2》中，玩家的愿望绝对能够得到满足。在游戏中玩家需要通过精准的射击击退巨龙，保护身后的城堡。通过射杀巨龙，玩家可以获得道具，用于强化自己的技能、魔法和弓箭等防御手段。游戏强度适中的保卫战和精彩绝伦的 BOSS 战让人欲罢不能，丰富的魔法和技能可以相互配合，让屠龙过程爽快无比。游戏上手十分简单，适合茶余饭后拿出来玩上一局。



仅个头更大更长，而且比现在的 iPhone 4S 更薄，屏幕分辨率以及摄像头像素更高，背部采用全金属设计，导航键也不再是物理按键，使用 4G 网络也会导致电池续航力不足。到底这款传奇中的手机上市后会有何表现呢？大家请拭目以待。

●老生常谈说安全

老牌安全厂商卡巴斯基发布了《2011 年第三季度 IT 威胁演化报告》，从报告中我们可以看到 Android 系统的恶意软件数占到了所有手机平台恶意软件总数的 40% 之多。毫无疑问，Android 平台已经成了黑客们的首选目标。另一家安全机构 Websense 为我们解释了为什么 Android 平台更容易被盯上：Android 用户接触“非官方市场”应用的机会更大，而 Android 平台的 apk 文件也更容易被恶意软件制造者重新封包再分发。

目前比较多见的恶意软件发布渠道有：非官方的各种“黑市场”、一些莫名其妙的小型论坛以及来历不明的二维码。请各位在使用手机的过程中注意安全，认真预防。



●各大 Android 厂商如何对待系统更新

在 Google 为 Android 平台提供了新的安全更新后，几乎所有的厂商都做不到‘与时俱进’，其中表现相对较好的是 Moto，表现最差的是三星。Bit9 公司首席技术官 Harry Sverdlove 还为我们举了一个例子，在 Google 发布某个安全更新后三星经过了 316 天才为其产品 Galaxy Mini 了提供更新。而对该补丁响应最快的是 Moto，耗时 141 天……



● Google Android 应用市场营收远不及苹果 App Store

iOS 主管 Scott Forstall 宣布苹果已经支付给开发者 30 亿美元之后，Google Android 的应用市场表现如何呢？数据分析公司 Piper Jaffray 的分析师 Gene Munster 指出 Google Android 应用市场的收入大约只有 App Store 的 7%。虽然近来 Google Android 应用市场无论应用总数或是应用下载量都在以飞一般的速度暴增，但是它之后的路程还依然很长。



自由谈

栏目主持 奈落



这几天气温突降，年底多款游戏大作又纷纷杀到，而编辑部的大部分人都是出去吃个饭还要带上掌机刷上几把的“宅”，在天时地利人和的作用下，结伴出行就成了几乎不可能的事，就连一向提议去远处吃饭的几位“散步党”也可耻地缩了……本期自由谈为各位带来一篇5th Cell Media的相关文章，对《涂鸦小子》、“《描绘生命》系列”有爱的玩家千万别走开。我们的投稿地址是：tt@ucg.cn，期待您的来稿！

神笔马良的游戏业大冒险



在游戏开发者大会的讲台上，5th Cell Media的创始人——只有高中学历，并非科班出身的Jeremiah Slaczka，独自享受着台下游戏业同行们经久不息的掌声。就在两年前，他还在为寻找能够出版《Scribblenauts》(《涂鸦小子》)的游戏发行商而焦头烂额，一家大公司的高管曾当面斥责他：“(游戏的)想法还不错，但你的团队从头到脚都太业余了。”事实上，就连他的家人在当时都不敢打赌5th Cell Media会取得成功，就像这个产业曾经和正在发生的很多传奇般的创业故事一样，Jeremiah Slaczka和麾下的团队最终收获了成功，《Scribblenauts》成为2009年欧美地区评价和销量最高的第三方原创DS游戏。正如这款游戏在国内的一个外号“神笔马良”一样，Jeremiah Slaczka和他的5th Cell Media就像是握有神笔的年轻画家，在游戏产业涂抹了一道与众不同但色彩艳丽的风景，他们的开发理念与游戏业的传统模式大相径庭，不以出身论英雄，对“关键时间(Crunch)”的积极漠视，成就了他们独特的基因。

失败是家常便饭

2000年，绰号Miah的Jeremiah Slaczka和自己的好友Joe Tringali，在伊利诺斯州的芝加哥创建了游戏公司Epix Interactive Studios，公司的启动资金大多来自亲友的借款，年少轻狂的他们按耐不住自己的野心，决定为Xbox开发一款大型网络游戏。不论从技术还是资金规模上看，这个想法无异于天方夜谭。Jeremiah Slaczka自信的认为，只要媒体开始大肆报道他们的计划，资金和开发商就会源源不断地送上门来。这款游戏的主题是奇幻风格，名为《Fate》，预计在2003年发售。Jeremiah Slaczka将它比喻为“类似《最终幻想》”，这并非是在吹嘘，因为他本人曾是著名的玩家自制游戏《最终幻想历代记》的主要制作者之一。本作最大的特色是：将富有深度的故事线融入一个拥有真正动态的政治、冲突与突发事件的世界中，游戏中玩家的政治倾向和社会地位，就像传统游戏中的经验值和级别。

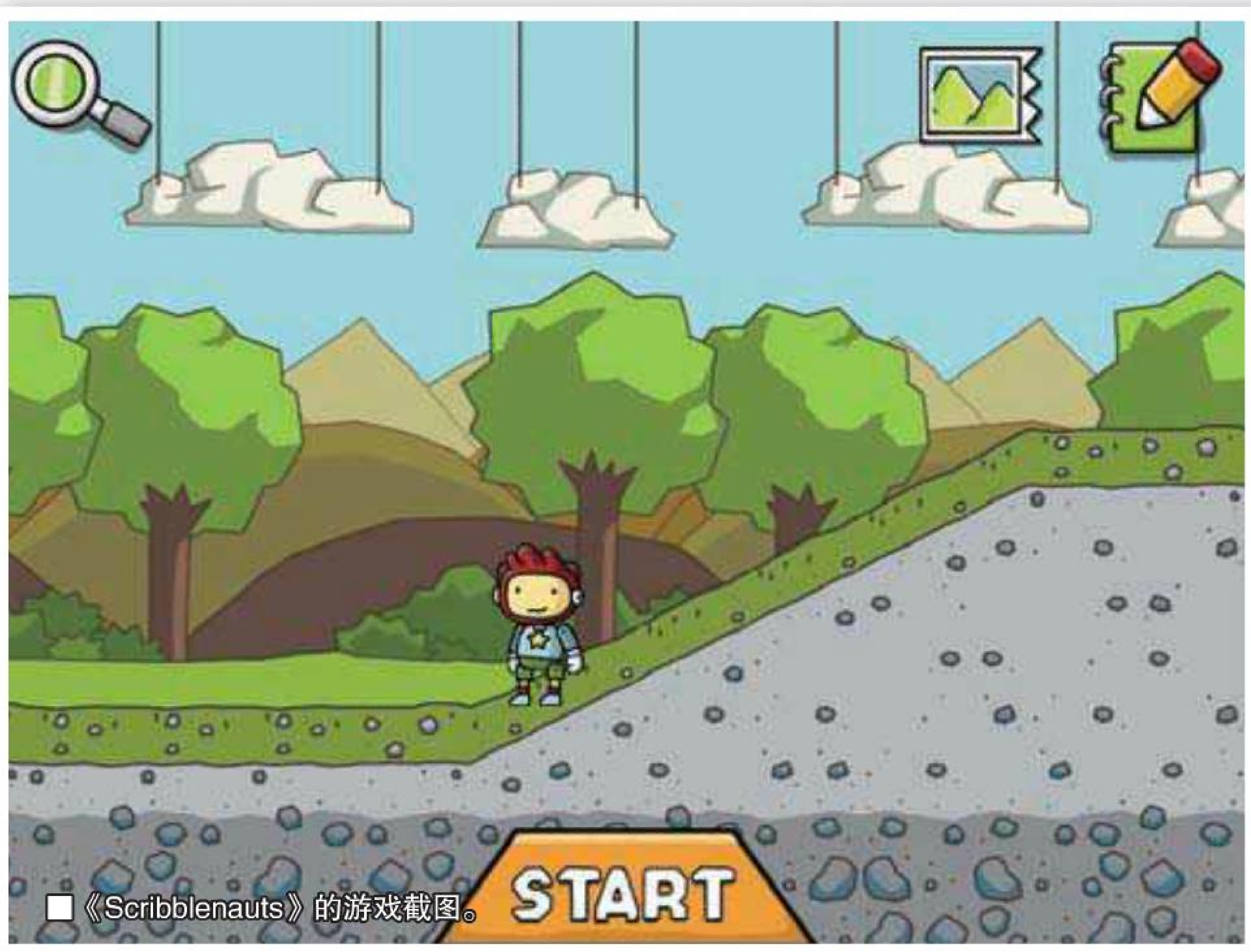


■Jeremiah Slaczka的照片。

游戏中被称为Nocea的世界正处于工业革命的前夕，四个王国相互竞争，在政治、经济等领域，展开了针锋相对的较量。除此之外，还有一个隐藏在幕后的神秘邪恶力量，四处煽风点火，挑拨离间，试图坐收渔翁之利。游戏的可选种族包括人类、精灵、半精灵及魔人。玩家扮演的角色，随着能力和自身影响力的不断成长，可以直接插手干预本王国的政治、经济、外交、军事和宗教等决策。换句话说，玩家除了追随主线剧情，揭开导致王国间纷争的幕后黑手，还可以专注于成就自己的目标，比如是一位开疆拓土的将军，宗教团体的最高领袖甚至是富甲一方的商业巨头。在游戏的概念设计阶段，Jeremiah Slaczka认真参考了世嘉的《梦幻之星在线》，有意效仿了游戏的部分系统特色，从风格上来看，《Fate》既有欧美游戏大开大阖的风格，也有日式游戏精湛的角色塑造内容，但无法获得发行商的支持，很快便宣判了它的死刑。

在花光了向亲朋好友筹措的每一笔资金后，依然没有发行商愿意投资《Fate》，刚刚成立一年半的Epix Interactive Studios只能关门大吉。沮丧的Jeremiah Slaczka和Joe Tringali仿佛失去了向前的动力，前者选择踏上求学之路，从事电影剧本领域的学习，Joe Tringali则先后就职于一些不太出名的游戏公司，两人始终保持着邮件和电话联系，但绝口不提重新创业的打算。直到两年后，他们在华盛顿的贝尔维尤再次见面，长时间的蛰伏，让他们积蓄了新的动力，随着掌机游戏市场翻天覆地的变化，两人再次鼓足勇气，决定成立一家新的游戏公司：5th Cell Media。Jeremiah Slaczka的母亲第一个站出来反对，她还记得儿子经营Epix的惨痛失败，质疑这并非是正确的决定。为此她特意阅读了大量市场类书籍，试图在理论上说服自己的儿子。“90%的创业公司会在两年内死掉，当时老妈反复告诫我这一数据，我的回答是，我们会成为剩下的那10%。”

除了母亲，Jeremiah Slaczka的妻子也建议他从兼职做起，毕竟，竞争激烈的游戏产业，小公司的生存难度正在升高。“幸运的是，他们逐渐意识到这是最适合我的选择，因此在最困难的时候，我的爱人和家庭依然坚定的支持我。”为了生存，5th Cell Media最初的收入几乎全部来自手机游戏开发，放下身段的Jeremiah Slaczka，决定采用更稳妥而脚踏实地的方式——为EA和THQ制作手机游戏，来实现自己的游戏产业梦想。“授权类作品对于小公司来



■《Scribblenauts》的游戏截图。

本栏目文章仅代表作者个人观点。

说，是最有生存保障的选择，收入有限但胜在稳定，对于这一商业模型，我们没有长久的兴趣，但是借助《全能战士》和《摩托 GP》这样的手机游戏，为 5th Cell Media 赚取了用于未来发展的资金。”当生存不再是问题时，他们于 2006 年底转向了 DS 游戏开发领域，Jeremiah Slaczka 在接受媒体采访时宣称："我们制作自己希望制作的游戏，依靠不懈的努力，保持活力与均衡，创造独一无二风格的作品，整个团队已经不再适合开发授权游戏，因为我们不希望想象力和创新受到限制。”

对小游戏公司而言，放弃授权游戏或外包服务，意味着只能通过原创作品，在竞争激烈的市场中与那些大型游戏开发商一较短长。5th Cell Media 之所以表现的如此信心十足，他们倚重的成功利器就是“涂鸦创意”。《描绘生命》（Drawn to Life）就是这样一款连主角都需要玩家亲自创作的 DS 游戏，通过天马行空般的涂鸦，玩家还可以创作出各种道具与游戏内容发生互动，比如弹簧、雪橇、潜水艇等等。在这款作品推出后不久，Jeremiah Slaczka 开始筹划制作一款能够吸引更广泛用户群体，并且秉承“涂鸦理念”的作品，在他看来，解谜游戏本身重玩性较差，但是如果采用各种单词的方式解谜，答案五花八门，扩展性会更强。于是，他召集了公司近一半的员工开发这款游戏，五名员工用了近六个月时间阅读各种字典和百科全书，收集、整理并制作了一个单词库以及数据驱动的游戏引擎“Objectnaut”。不过，这款游戏一直没有找到发行商，很多发行商对 5th Cell Media 能否达成制作目标充满了疑问。



▲《Super Scribblenauts》的游戏画面

是金子总会发光，最终他们和华纳互动娱乐达成了发行协议，虽然过程十分艰辛，但这项合作的结果无疑实现了巨大的双赢。本作的原始名称是《Wordplay》，Jeremiah Slaczka 认为太过普通，而将其更名为《Scribblenauts》，它是一款动作解谜游戏，最与众不同的地方在于游戏中的道具需要玩家自己创造。只要输入正确的英语单词，就会出现对应的道具或动物，游戏并不限制玩家的想象力，因此解谜的手段十分多样，比如电锯（Saw）可以锯断树木，猫（Cat）会追着老鼠（Mouse）跑等等。游戏包含 10 个世界，每个世界分为解谜以及动作两种关卡类型，支持玩家自制关卡并分享给朋友。游戏还包含 76 项成就，达成的方法可谓千奇百怪，十分有趣。可以这样说，在《Scribblenauts》的世界，惟一的束缚或许只有玩家自己的想象力。


■《Hybrid》的游戏概念图。

截止到 2010 年，“《描绘生命》系列”取得了 350 万套的销量，《Scribblenauts》和后续作品《Super Scribblenauts》（《超级涂鸦小子》）的销量超过 250 万套，这些作品的开发周期不足一年，团队成员只有 30 余人。毫无疑问，5th Cell Media 为此赚得盆满钵盈，《Scribblenauts》还荣获了无数项业内大奖，俨然成为 DS 平台第三方原创游戏的领军作品。目前，5th Cell Media 共有 70 名员工，具备了同时开发两款游戏的能力。尽管公司上下几乎都是任天堂的忠实拥趸，但 Jeremiah Slaczka 还是做出了尝试 XBLA 游戏开发的决定，“我一直很热爱任天堂，只不过我们希望开发一些更加成人化的作品。我参加了任天堂的第三方会议，虽然 3DS 和 WiiU 非常有趣，但我还不确定能为它做什么。作为一家小公司，我们不能盲目冒进，需要等待这些平台获得足够的装机量，在游戏市场真正站稳脚跟。”

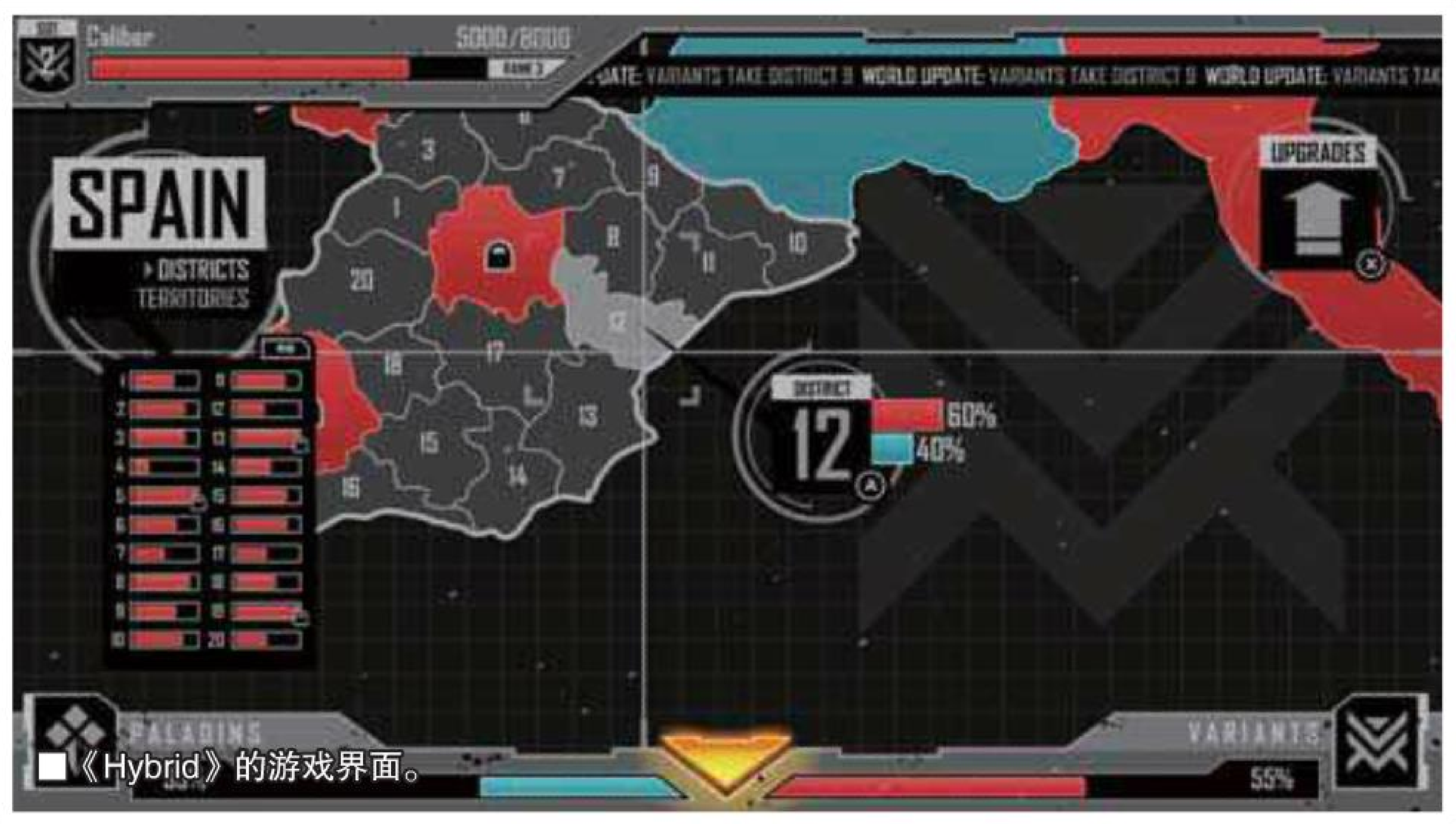
“关键时间”不再关键

如今，游戏公司的绝大多数开发项目，普遍都采用“关键时间”（Crunch）的模式，即发行公司的管理层为游戏开发团队设定一个具体的制作周期，必须在此日期前完成游戏的制作工作。然而，游戏创作虽然有着相似的工业化流程，但毕竟属于智慧成果，涉及到艺术创作，显然不能事先完全预计确切的开发周期。有时候，制作团队损失了部分时间，势必要求他们在接下来的日子里，每周工作 60 ~ 80 个小时，利用高强度的加班弥补之前耽误的时间。这段“关键时间”，是对每一名游戏开发者心理和身体的双重考验。几年前，一些员工曾起诉 EA 通过设立不合理的“关键时间”（通常是比所需时间更短），迫使制作团队无偿加班，达到“少挣钱，多干活”的目的。当然，“关键时间”并非一无是处，玩家显然不希望看到自己期待的游戏“十年磨一剑”，科学合理的“关键时间”有利于提升制作团队的工作效率。

▲5th Cell Media的公司LOGO。

Jeremiah Slaczka 对于“关键时间”的态度十分明确，“也许它有用，但我们不搞这个。”在他看来，很多时候“关键时间”会危及项目的稳定以及最终游戏成品的质量。长时间、高强度的工作，固然会在短期内提升开发效率，甚至获得不错的商业机遇，但从长远看，精疲力竭的员工会趋向于保守，拒绝尝试那些更费时间的创新工作，从而使整个项目偏离既定的方向。由于公司接连获得巨大成功，在挑选发行商时，5th Cell Media 变得更有底气。“所有游戏发行商都会告诉你，他们尊重创意和制作者的开发自由，但实际情况恰恰相反，当开发截止日临近时，他们还能否心平气和的继续信任开发者？这是我们寻找伙伴发行商的重要标准。”虽然拒绝“关键时间”，但是 Jeremiah Slaczka 并不认为发行商同制作者之间处于对抗的关系，“合作，双方有着共同的目标，底线就是要制作一款真正优秀的游戏，并且能够大卖！”

游戏开发不可能一帆风顺，总会遭遇各种突如其来的挫折，复杂棘手的难题以及看上去难以逾越的障碍，对此，Jeremiah Slaczka 保持着现实主义的态度。“关键时间并不是对所有问题的回答，开发流程往往是紧绷而充满各种压力的，但无论是计划、会议，还是 Bug 报告，所有这些阶段，玩家都看不到，他们能够感知的是游戏是否好玩，这应该是游戏开发的首要原则。”因此 5th Cell Media 内部推崇的是 V 型模式，认为游戏开发过程既有高峰，也有低谷，不该保持同一种节奏。“概念阶段一切都很酷，当项目进入攻坚阶段时，一切看似都很糟糕，最终我们的工作是让它重新变酷”，Jeremiah Slaczka 解释说。为此，整个团队每周都会进行进度检查，维持开发的平衡，不搞倒计时或频繁设立阶段性目标，一旦员工开始大量加班，就要重新审视整个项目，合理分配资源，避免陷入“关键时间”的泥沼。



■《Hybrid》的游戏界面。

供给开发者清晰的信息，比如机能、开发架构、主要特性等。我相信任天堂在主机设计上的造诣，但是如果无法在网络平台方面更进一步，这绝对会伤害到任天堂的雄心壮志。”

最终，5th Cell Media 选择了网络服务最为稳定和成熟的 Xbox Live，作为下一款原创游戏的登陆平台。这款下载游戏名为《Hybrid》，使用 Valve 公司的 Source 引擎，是一款聚焦多人战斗的动作射击游戏。Jeremiah Slaczka 将它描述为“为 XBLA 而生的作品”，“就像那些单手触摸的休闲类小品更适合 iPhone，本作将是一款充分发挥 XBL 优势的游戏。”制作团队参考了《COD》、《光环》等游戏的成功要素，不过对 Jeremiah Slaczka 影响最深的作品却是《任天狗》。“我们研究任天狗为什么会取得成功，它的艺术风格、人机界面都很成熟，游戏的核心主题很受欢迎，因为没有人不喜欢小狗。至于射击游戏，我们给出的答案是，爱好者们最喜欢将子弹倾泻在对方的脸上，其次是在枪林弹雨下移动，所以我们将《Hybrid》的核心框架设计为从一个掩体转移到另一个掩体，然后就是畅快淋漓的射击。”

《Hybrid》讲述了一场发生在未来的战争，对立的两大阵营分别是圣骑士（Paladin）和变异者（Variant）。玩家要选择加入其中的一个阵营，在全球服务器上，通过不断战斗来控制世界地图上的全部领土。游戏的另一大特色是快节奏的 3VS3 战斗，时间长度默认为 10 分钟，获胜的玩家将会获得杀戮点数，可以用来在战斗中“召唤”AI 队友，并提升丰富的技能树。在今年的游戏开发者大会上本作得到了十分积极的评价，近日 Jeremiah Slaczka 宣布本作将延期到 2012 年上半年发售，原因是需要更充裕的时间来调试游戏，使其更加出色。“我们对关键时间不感兴趣，由于先前的成功，让我们拥有了稳定的现金流，所以能够负担起这次延期。”从神笔到神枪，5th Cell Media 实现了游戏题材的转变，而不变的，是他们一如既往的坚持己见与特立独行。

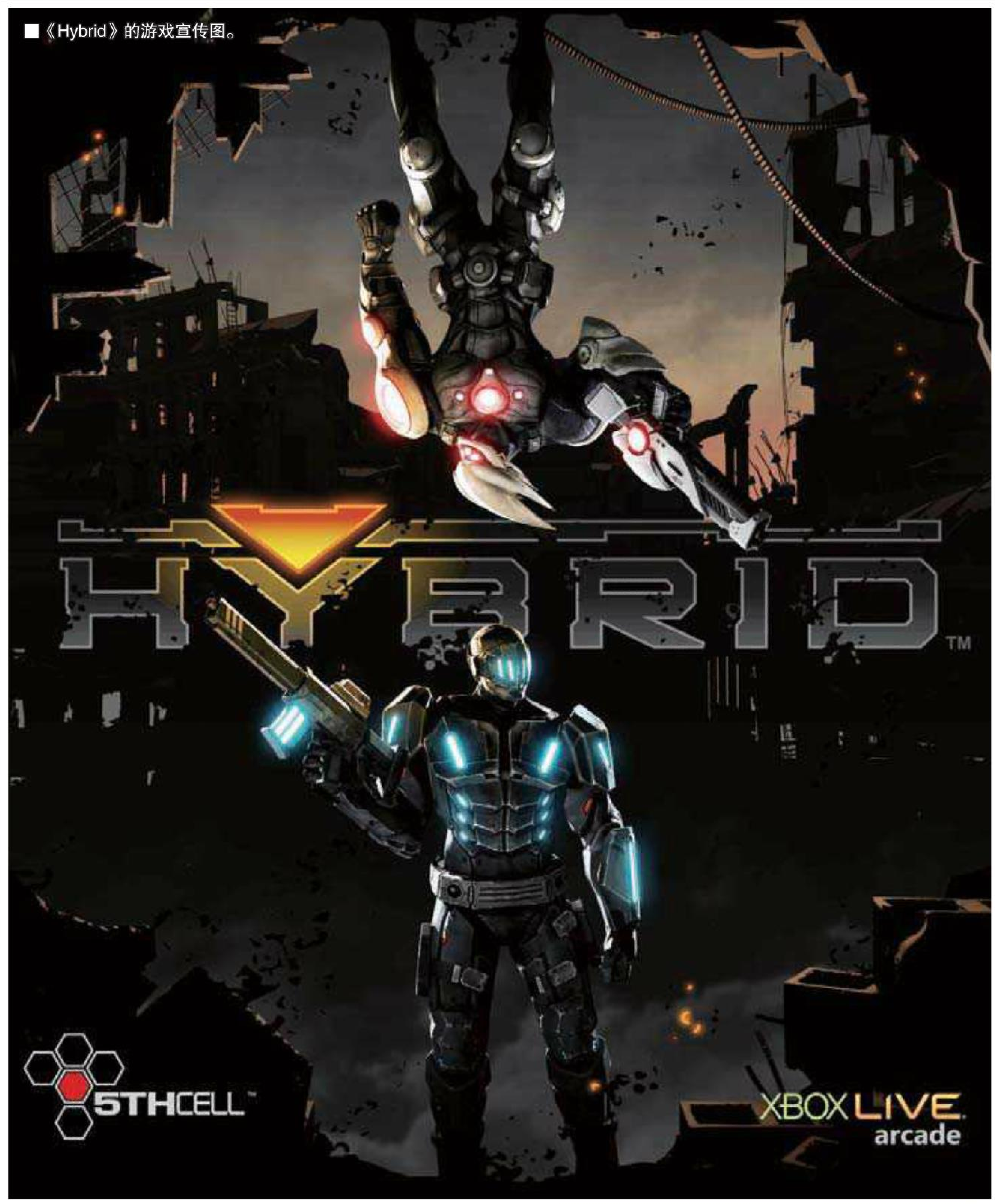
[文 :Delphi]

那么，如何准时完成项目？Jeremiah Slaczka 认为首先要消除那些内容花哨的开发文档，只在各种会议上使用的幻灯片以及避免迷信那些制作一款好游戏所需的灵丹妙药。其次，制作团队的每一名成员的态度也格外重要，5th Cell Media 乐意聘请有经验的员工，但这并非是一个牢不可破的原则。“我们有一些核心员工，已经在游戏业摸爬滚打了很多年，经验是一笔财富，但即使缺乏经验，依然可以成为我们的一员，在态度和精神上必须符合团队文化，我们不会设各种无聊的门槛，比如有 10 年以上的工作经历，或者曾开发某款大作，最重要的是，你能否在帮助公司成长的同时，也让自己与时俱进。”Jeremiah Slaczka 微笑着继续说到，“我就是一个活生生的例子，正式学历只有高中毕业。”

5th Cell Media 内部一直保持着较为轻松的氛围，拒绝体制化，没有中层管理者，或是每隔几个月就会召开的业绩评估会。Jeremiah Slaczka 会尊重和信赖每一名员工，并记住他们应聘时做出过的承诺。公司的开发文化鼓励每一名员工尝试新的领域，即便这可能不是他们的工作职责。据悉，凭借多款作品取得的销售佳绩，2010 年 5th Cell Media 员工年底分红平均为 3.7 万美元，除此之外，还能享受到免费的加勒比海岛游、医疗服务、专业进修课程等福利。截止到 2010 年 12 月，只有 3 名员工先后离职或跳槽，稳定的开发团队不但让员工间保持着较高的默契，而且帮助新人更快的融入到集体之中。

从神笔到神枪

Jeremiah Slaczka 认为趋势并不意味着一定赢利，“社交游戏很火爆，但我们不了解这个领域，甚至根本不玩这类游戏，所以无论它多么风光，我们肯定不会投入其中。”虽然在 DS 平台上收益颇丰，但 5th Cell Media 对于 3DS 和 WiiU 则持观望态度。Jeremiah Slaczka 将后者比喻为游戏开发者的调色板，摄像头、体感和触摸屏可以实现更多的创意，营造出与众不同的体验。“我们对它很感兴趣，如何将它的机能与独特控制合二为一，是我们特别需要考虑的问题，老实说，我们现有的产品线并不适合它。”他认为今年 WiiU 的 E3 展示并不成功，直到现在，互联网上还流传着不少相互矛盾的情报，“任天堂没有提



■《Hybrid》的游戏宣传图。

从国人的角度来看，能定居生活条件优越的异国他乡总是一件令人憧憬的事情，而很多中国人确实实现了这个渴望已久的梦想。但在光鲜的背后，很多艰难万苦却往往无人而知。同样是想要出人头地真正过上幸福的生活，在国外实现起来的辛苦要远大于国内。如果说除了梦想还需要什么的话，那或许就是所谓的“觉悟”吧。

在日本衣食住行的二三事儿

从日本归来后，其实有很多点点滴滴的小事儿想和大家分享。这些事情虽然看似不值一提，但却与日本人的生活息息相关。哪怕是在平常不过的现象，有时也会是整个社会的缩影，不知大家看了之后感想如何。

乘坐几番线？

以前和大家提到过，日本的电车也就是轨道交通发展较早，因此线路密度高，乘坐起来也要遵守各种规则。哪怕在一个小小的车站内，有时也会有两个以上的乘车月台，对应不同区间、不同路线以及不同速度的列车。这样一来，同一月台所通过的列车通常就会有很多种，于是日本人就将每个月台的两侧编上“番号”。在车站大厅内，各种提示会指引乘客想要搭乘的电车在几番线，而站内广播也会不停播报几番线即将达到什么样的列车。大家去了日本不要将月台的“几番线”含义和我们通常所知的国内地铁“几号线”概念搞混，以免闹出不必要的笑话。



■不同的路线对应不同的番线，只要循着站内的指示就不难找。



■最近在日本的电车上看到最多的莫过于各种节电的宣传。



■秋叶原站的深绿色 JR 标志表示它隶属东日本铁道公司。

何为JR？

在日本不管乘坐什么电车，你都会看到“JR”这个英文标志，这并不是电车的标识，而是表示所属的铁路公司。JR 全称日本铁路公司（Japan Railways），其前身为日本国有铁道（简称“国铁”，英文为“JNR”）。因为经营不善，JNR 于 1987 年分割为七间公司，从原本国有经营移转为民营，其所分离而出的各公司即合称为“日本铁路公司”，也就是 JR。每家 JR 管辖日本不同地区的路线与车站，LOGO 的标志也会以不同的七种颜色加以区分。其中我们最常见的深绿色 JR 代表东日本旅客铁道，它主要管辖日本东北与关东地区，是日本最大同时也是全球最大的客运铁路公司。

顾客至上

如果你是初来日本，恐怕你在餐馆用餐时一定会被他们的服务态度所惊讶。对于顾客，大部分服务生与其说是热情，倒不如说是怀着一种敬畏的心理在工作会更为贴切。顾客提出的要求即便无法满足，你也能从他们的话语和表情中看的到歉意。餐饮行业在日本人的眼中是一项需要非常谨慎的工作，菜品与服务对于任何一家餐馆都是同等重要的两项内容。不仅是餐馆，日本的服务行业几乎全部如此。



■大部分日本餐馆都乐于将自己菜式展示在门外。


■充满日本特色的冷荞麦面套餐。



▲热海的月台站牌，路线信息简单而明了。


▲即使在年轻人居多的涩谷也能看到满眼的“白衬衫大军”。

白衬衫与公文包的情结

日本的男性上班族大都很卖命地工作，虽然辛苦，但却总是穿着同样整洁的白衬衫、提着清一色的公文包，高档的皮鞋与钱包也是必备的装备。这样的装扮意在告诉其他人：我已经是一个自食其力的社会人了，和那些穿着懒散的 T 恤且依赖于他人的年轻人是不一样的。白衬衫与公文包的情结代表着一种骄傲，也象征着他们的社会地位，其含义远大于一套普普通通的服装。走在东京的闹市区，无论是在街头还是电车内，几乎大半的男性都是“白衬衫大军”，他们总是疾步从你身边走过，自信而麻利。

流行与生活



游戏姬 PRINCESS OF UCG



本期游戏姬的主角是一位喜欢 Lolita 洋装的美少女鲨鱼子。鲨鱼子同学从初中开始接触游戏，在某种机缘巧合之下她成了“《传说》系列”的忠实粉丝，几乎每作都有深入研究，同时也喜欢“《生化危机》系列”等凶残向的作品。而且有趣的是，从各方面来看都是一位十足萌乙女的鲨鱼子总是自称“很霸气”。这一次就让我们近距离接触一下热爱洋装美少女的真实一面吧！

采访 奈落 美编 一刀



照例先来个见面介绍吧鲨鱼子同学，越软越好！

大家好，我是喜欢僵尸的鲨鱼子！我喜欢丧尸题材的电影和游戏，在《生化危机》系列”里我超级喜欢威斯克，可惜五代的结尾他被干掉了……

咳咳……这是“很软的自我介绍”？

好吧……大家好我是鲨鱼子，我超喜欢 RPG，因为不必过于讲究操作，多练练级大都能过……

嗯，这一点倒是跟宅男们心中的美女玩家形象很符合。

是啊，等级很高的情况下再去欺负 BOSS 很有快感的。比如最近的《无尽传说》里就可以越级挑战练级，等到剧情的时候 BOSS 们悲剧地被秒。

……感觉话题微妙地朝着不受控制的方向去了，这凶猛的感觉是怎么回事？好吧，那么平时除了玩游戏，还有什么其他爱好？

除了游戏外我的爱好并不多。看漫画、看美剧、写东西，还有研究保养心得什么的……

（泪流满面）这难道是我们游戏姬开办以来碰到的第一个正常女玩家？说说都拥有哪些机种如何？

嗯，我有 PSP，NDSL，Wii，PS3 和 3DS……

好了好了，你已经让很多人泪流满面了。怎么会想到要买 3DS 呢？

发售之后大家都说裸眼 3D 蛮有趣的，就去入了一台，结果完全不适应……现在想想有点后悔，而且后来很快看到它降价一万日元的消息，恨！可是 PSV 还是很想首发入啊！挠墙……

……你放心，你不是一个人，在这问题上很多人和你一样纠结。来说说你最喜欢的“《传说》系列”吧，最喜欢的是哪个角色？

《薄暮传说》里的主人公尤利吧，系列中的第一位青年主角，做事干脆毫不拖泥带水，尤其是夜半杀人那段太赞了……还有《深渊传说》里的鬼畜眼镜大佐，很喜





















欢这种毒舌鬼畜类的角色。

喂喂，姑娘，“鬼畜”这样随便用真的没关系吗？

大丈夫！

好吧，如果让你置身于某个游戏场景，你会选择哪个游戏？

（毫不犹豫地）《丧尸围城》！

当我没问过，做为一名女玩家，平时玩游戏的时间多吗？

因为很宅，一般呆在家里没事情做就会打游戏，所以时间还是很多的。

世道变了啊，美女都宅在家里吗？

玩游戏的话肯定是宅在家里嘛，PSP 我也不好意思带出去玩，那样显得太宅了。

好吧，那来照惯例说两句祝福的话给广大玩家？

祝大家早日脱团脱贫，抱得软妹，喜中五百万！

妹子你太实在了……这么美好的祝愿真让人感动。

不客气，所谓愿望越美好，现实就越……

（飞快打断）本次访谈到此结束，谢谢鲨鱼子同学！

大家好，我是鲨鱼子，非常荣幸能登上 UCG 的这个栏目。

我是一个典型的恐怖元素爱好者，RPG 爱好



者和剧情派。喜欢剧情紧张的美剧，以及盗墓类的书籍。

说起游戏年龄其实应该是从小学六年级开始。那时家里附近开了一家包机房，然后看到别人玩 PS，抱着也想试试看的心态玩了一会，没想到一发就不可收拾了。那时候能玩的游戏不多，其实在小时候就看到了《永恒传说》的光碟，一下子就被精致漂亮的封面吸引了，但是电玩店的老板对我说：“那是文卡，你玩不来的。”潜台词意思就是“日文游戏，你看不懂的”，虽然还是想试试，但在老板的阻止之下还是遗憾地放弃了，然后再次有机会接触《永恒传说》的时候，已经是大学了……这样想起来，明明是最早相遇的“《传说》系列”游戏，却隔了很久很久才玩上了呢。

真正接触的第一部《传说》也是很多人心目中的经典《幻想传说》。那时候正读初中，家里管得太严，不许看电视也不许玩游戏。于是我就拿零花钱买了个 GBA，躲在被子里偷偷玩。不过那时完全不懂日语，看着攻略瞎蒙乱撞打通了好多卡带游戏……啊，说起来那时候我就是 UCG 的读者了，买的游戏类书刊还有《游戏·人》和《掌机王 SP》等等，真是令人难忘的岁月呀！

曾经的梦想还是当个编辑什么的，结果到后来发觉自己是个懒汉，自己只是喜欢玩游戏而已，连写攻略都觉得麻烦，这个梦想最终随着时间被埋葬了（羞涩笑）。

除游戏之外我的兴趣就是 lolita 洋装了，很多人会误以为这种夸张的服装是 COSPLAY，实际上这只是一种穿衣风格，在电影《下妻物语》中有很详细的介绍，至于我现在的梦想，大概是成为 MOMOKO 那样的人吧，可以每天穿着漂亮的洋服在街上行走，完全不在意周围人的眼神……

最后……呃，说点客套话吧，希望杂志越办越好，祝福各位读者朋友们找到又软又可爱还喜欢游戏的女朋友吧……感谢大家浪费时间看完这篇文字！

如何成为“游戏姬”？

1）准备好自己的简单介绍，包括简要生平和游戏经历。
2）清晰自然的生活照和艺术写真 3 至 5 张，包括头像和半身、全身写真，照片不必过于加工美化。
3） 展现自己的个性的 500 字左右小文章。

将以上材料发送至 tt@ucg.cn ，编辑会第一时间通知入选的 MM！

读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email:ucg@ucg.cn



《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011

插画：木仙&K.LL

★2011年度最佳游戏中国玩家评选活动火热进行中！错过上期杂志的朋友可以在UCG.CN网站投票支持你喜欢的游戏。另外，"我们的选择"——2011年度最佳游戏媒体评选结果将于下期发表，届时将会评出包括年度游戏、各平台最佳等多项大奖，请大家不要错过！

★最近总有一些读者来信询问诸如为何某游戏不做攻略之类的问题，其实最近一直有关注我们的人都应该知道，由于游戏大潮的降临，目前杂志上关于攻略、研究、特快的内容已经占了很大比例。如果要把那些大作全部补完的话，页数肯定吃紧，大家肯定也不愿意见到那种写个普通难度通关流程就完事儿的敷衍内容。不过随着年末大作的逐渐降温，我们也终于有篇幅来介绍之前错过的大作，比如这期的《上古卷轴V 天际》就属于这个情况。其实攻略制作名单早在前几个月的读者调查中就已经确定了，还请各位玩家不要着急。

Email fami：诸君要是在不顺心的时候就想想我，立马就快乐了，十月份经历了包括记忆棒暴走在内的一系列倒霉事件，11月初丢了一台黑色iPhone4（我爸刚给我的），足球被没收（要回来的时候已经成破烂了），物理课被罚蹲N节课，重金属中毒（全家），PSP进水，早上上学打车把球鞋和手套都撂车上了（第一节下课才反应过来）等等（根据趋势未来继续倒霉），数不清的崩溃事件，天然呆的我的经验值又上升了。

拍肩，十月份经历的倒霉事件：庆祝国庆，吃火锅的时候被"高钙肉"里面的骨头崩掉半颗牙、写攻略时候忘记按暂停导致两个小时完全白打、踢野球卷入打架事件被两边群殴奋发神勇才杀出一条血路、网战整场表现出色却在最后一刻掉线……等等等等。所以，人生呐，关键就是要看得开。

克拉玛依市 高毅男：在《现代战争》三部曲完结之际，我非常希望Activision出一个《现代战争》三部曲的剧情合集来骗我们的钱，不知道有没有和我有同样想法的小编。

剧情合集可能不会有，若干年后来个高清合集的可能性还大些。不过这位读者公然想被骗钱的精神值得我们膜拜。

中山市 一本正气：本人刚开始玩《黑暗之魂》，刚开始用的猎人，觉得射箭太慢了，还没瞄准就被怪给杀死……后来决定改用防御高的战士，可是都是近战攻击，碰到那些远程怪就只有被虐的份，死了好多次都快疯了！请教一下各位小编有什么职业好用啊？

其实这游戏每个职业到后期都大同小异，因为从游戏中期开始，你可以通过支线任务在NPC那里学会奇迹、魔法和咒术。只是因为每个职业的初始能力略有不同，在前期所用的战术有点不一样。不过作为新手，洛克推荐你选择上手难度最低的咒术师，这个职业不仅近战能力不俗，在初期就有强力的咒术。虽然咒术的使用次数较少，但也足以应付初期的战斗，只要学会在战斗中活用咒术，要通过前两个BOSS可是易如反掌。等之后在桥墩下断尾获得飞龙剑，就可以开始屠城之旅啦！

请283期特别调查中奖者、上海的陈海峰读者迅速与编辑部联系，你的奖品因地址问题目前无法寄出。联系电话 0931-8668378

本期名场面

宅力转移

九兵卫老师和兄弟部门《掌机王》的编辑胧月的名字是音同字不同，因此经常会出现喊其中一人的名字有两个人同时应声的情况。后来为避免这一情况继续上演，大家便直接用"九老师"一词来代替本名。但是在工作用通讯软件上，两人依旧使用的是本名，导致搞混的情况仍时有发生。某日八重樱发现一不错的宅物，推测九兵卫应该会很喜欢，于是就是商品地址发了过去，不想却错误地发给了胧月，搞得胧月一脸迷茫。于是两人进行了很长一段驴唇不对马嘴的对话后，八重樱才猛然醒悟原来找错了人。但她又有所不甘，于是企图将此物推销给同为宅男的胧月。不料胧月异常冷静地发了一个推眼镜的表情，说道："没用的，自从九兵卫来了之后，我的宅力就都被他吸走了……"

亦得亦失

11月23日，圣斗士驾临编辑部，当然，这里指的圣斗士是那款名为《圣斗士星矢战记》的游戏。办公室中的多位小编都是圣斗士铁杆粉丝，所以限定版游戏到达的瞬间，外包装盒子就被纱迦和九兵卫合力分尸，而洛克则以迅雷不及掩耳盗铃响叮当之势抽出游戏进入游戏室苦战，而游戏的原本主人则是可怜的稀饭……

两天之后，洛克号称已经练成了青铜圣斗士裸衣秒杀黄金圣斗士的神技，于是众编准备观摩，洛克熟练地挑选了瞬，对手则是狮子座艾奥里亚（本来想选处女座那位的，但是纱迦表示你敢选他当沙包我就敢扣你奖金，于是洛克可耻地缩了……），之间瞬不断地使用着"闪避－抽两下－爆小宇宙－发必杀"的循环，不多久艾奥里亚就倒在了星云锁链之下。洛克正等待着大家的交口称赞，不料胜负师突然吐槽："你知不知道圣斗士是不会被同一招打中的，你这是败坏黄金圣斗士的名誉！"于是大家纷纷顺着胜负师的口风指责洛克"没有得到圣斗士的精髓，这辈子是不可能领悟第七感了"……



云吞、水饺与史莱姆

最近天气急剧降温，众编来不及适应，纷纷被冻得鼻涕横流，纸巾用量剧增，此为背景。话说常常号称自己年少时沙县小吃到吐的洛克一日突然福至心灵，想要吃一趟花生酱拌面和拌云吞，便振臂高呼众编去换换口味。坐在他不远处的新小编稀饭坏笑一声，指了指洛克的桌面，笑称他自己就捏了一堆"云吞"，何用出去买。洛克不屑地一撇嘴，回指稀饭的垃圾桶，里头赫然有几个"水饺"。两人这么一形容，几个原本打算去吃蒸饺和云吞的小编立刻对两人口诛笔伐，逼他们换自己最喜欢的食物来形容那些"杰作"，别坏了别人胃口。可惜，小编们虽然来自天南地北，但因为编辑部附近饮食选择太少，久而久之喜欢的东西都差不多，两人怎么换都有人不乐意，"虾饺"被否决，"烧卖"也不行，"包子"更是犯众怒，正当吵得不可开交时，一直置身事外的金馆长淡淡地说了一句："叫史莱姆吧"。

于是，最近，随着冷风刮起，编辑部里头的"史莱姆"养殖业也变得越发地兴旺起来。

@ Email ziwing li：看到最近UCG的《圣斗士星矢战记》报道，勾起了一些童年的恶搞回忆。当年小同学们边高喊着："天马流星拳，全家都玩完；庐山升龙霸，茅坑大爆炸（汗……）"的口号，边挥动拳头学"五小强"们摆姿势互抡的场面，啊……我的童年……

各地的顺口溜都不太一样，在我记忆中是"天马流星拳，吃饭不给钱"，汗。后面因为年代久远已经不记得了。现在已经很难从小孩子的口中听到这些虽然有点"三俗"但却足以博人一笑的顺口溜了，或许有一天它们也会从我们的记忆中彻底消失吧……

这么说来，我的小学时代也有这么恶搞过动漫作品，只不过《圣斗士》地方电视台收不到，被恶搞的大多是"《乌龟F4》"，希望本期的试玩视频和特快会让你满意。

@ Email 反逆的钱包君：看到洛克说他重温《MHP3》时渐渐爱上了片手，我那个感动啊！我自己也超喜欢片手，几把片手一把弓，集会下位一直单挑到上位，许多朋友见我用片手都会说"诶？那不是新手用的武器吗？"我都笑而不语，没试过的永远不知道那种高频率连续斩击的快感，而且一旦上手，狩猎效率完全可以跟主流武器媲美。不过片手猎人真的太少了，真心欢迎洛克加入我们…另外，我喜欢片手剑还另一个原因，难道你们不觉得那个小短剑和小盾牌真的好萌吗！

其实本人在之前都把片手作为打异常状态的专用武器，之后因为《MHF》里片手的新招太过强势，其火力甚至一度超越双剑，因此也想练练单机的。几天下来个人感觉片手想要强势还得依赖技能，属性攻击UP和回2必不可少，不过最头疼的还是断尾太累了。

本期流行游戏

《圣斗士星矢战记》

狼来了、洛克、稀饭、纱迦 等

洛克老师好帅！

——看到洛克老师用风骚的回避发动第七感无伤将黄金圣斗士打得满地找牙的狼来了感叹道

《马里奥赛车7》

洛克、华尔兹、稀饭、狼来了

洛克老师好帅！

——看到洛克用风骚的漂移技术随便选角色将《掌机王SP》的小编全部甩开九条街的狼来了再次感叹道



《机动战士高达 EXTREME VS.》

洛克、狼来了、九兵卫

洛克老师好帅！

——看到洛克老师用Freedom无赖的浮游炮将其他小编轰杀至渣的狼来了又感叹道

《塞尔达传说 天空之剑》

纱迦、八重樱、稀饭

林克你还是带着后面的精灵回老家结婚吧。

——看着塞尔达多次抛弃绿帽男跟别人跑掉，纱迦不禁发出无奈的吐槽

UCG观影团

人气格斗游戏《铁拳》的首部3DCG电影《铁拳 血之复仇》已随《铁拳 混合版》一起同捆发售。电影内置中文字幕，自然吊起了众编们的胃口。虽然有些编辑从来不碰“《铁拳》系列”，但冲着华丽掉渣的CG，还是决定一看。于是某日下午，UCG编辑部组织了小型观影团，在游戏室中欣赏起了这部“百合神片”。



原本我觉得Capcom做的《生化危机》CG电影剧情就够弱的了，但对比《铁拳 血之复仇》来看，《生化危机》已经相当有底蕴了。与前两作相比，野村执导的《最终幻想Ⅶ 降临之子》简直就是神作了，侧目。（我不是野村蜜呀！真的不是！）

估计不少人已经说了，但本人还是不能免俗地表示，本作给我的第一印象就是“雷”，抛开前期疑似百合的剧情和路人到死的男主角不谈，后期各种神展开简直战翻了韩剧。不过平心而论，比起之前几部真人版电影，本作还是好不少的，至少不会让你当场吐血。

稀饭 先列出几个关键词：逻辑、狗血、感动、酱油、画面、百合。然后开始吐槽：逻辑，是没有的；狗血，是大把的；感动，是不存在的；酱油，是随便打的；画面，是惟一值得看的；百合，是惟一能回味的。唠叨唠嗑的国产伦理剧或者煽情生硬的韩剧爱情剧在这部电影面前简直弱爆了……

最近常看到诸如“自己对《铁拳》剧情有所涉猎，因此觉得本片的剧情还不错”之类的评价，说真的有点三人成虎，造成判断力模糊。个人感觉片子强在技术，弱在剧情，而且打戏还是太少，看得不够过瘾。如果脱离《铁拳》主线剧情之外还能看看，硬要扯上关系那矛盾的地方就太多了。

画面？不错。声效？过得去。打斗场面？还可以。登场角色？人稍微少了点，不过还原度还挺高的。剧情？我了个去！去！去！看完《铁拳 血之复仇》后突然就有了一种去看之前看到一半就停下来的《新版还珠格格》的冲动。

说白了电影就是典型的剧场版模式，前戏铺一大堆，偶尔穿插点打斗或者养眼镜头让观众不至于犯困，最后大决战将剧情推向高潮。抛开剧情不说，这个CG动画整体制作效果挺好，可惜不少《铁拳》里的角色连酱油都打不到，男主角的酱油打得有点惨。全片最出风头的竟然是熊猫和李超狼，这……

原本以为所有《铁拳》角色都会在电影中走过场，没想到最终出场角色才十人左右，更想不到的是凌晓雨居然成了主人公。不过影片中凌晓雨裹浴巾的黑长直造型很赞，强烈要求收录到《铁拳》新作中。

@ Email 王帅王帅：众编救命啊！我已经被舍友逼得不行了！相信你们一定忘不了《最终幻想 零式》中莫古利恶意卖萌的那声“库波”吧，自从我开始在宿舍玩《零式》后，舍友们总是热情围观，于是他们就记住了那声“库波”，接着等待我的就是地狱般的生活！每天见到我打招呼都是一声“库波！”，再见的时候会说：“拜拜，库波！”……我都快要疯了！救救我吧！库波！



同学你也恶意卖萌了！

醒醒吧人类！你难道没有察觉到一切披着可爱外表的生物都隐藏着一颗侵略地球的心吗？比如莫古力、比如艾鲁猫……

@ Email 无双 Ωspartan：奈落前几期小编寄语上的猎奇小故事，真是看得我各种蛋疼纠结，最蛋疼的是，我猜错了开头，猜对了中间一小部分，但是最后我还是没猜到结果……（奈落神文采）

人在成长的时候，不应为了某些“共同的美好”而舍弃自己“独特的东西”，每个人身上独特的东西才是将来幸福的源泉。如果年少时舍弃了，很可能匆匆一生，与属于自己的幸福擦肩而过。这就是这个小故事想说的。

@ Email 童虎：经过一大段时间的观察，我发现贵刊每期的抽奖几乎就没有网络来信的读者，这算不算搞歧视，还是贵刊和邮局有什么协议，帮邮局拉生意。总之我要严重的抗议。以后干脆单独设立个网络意见箱和抽奖区，专门为这些网络来信的读者们抽奖。

事实上网络来信的读者一样有奖可拿。莫非你是因为看到每次中奖者姓名前都会加上城市名，所以才得出这个结论的吗？我们总不能把奖品往Email地址寄吧……

@ Email 豆子：如果有下辈子，我要活在全是游戏的世界里。那里的人民安居乐业，生活祥和；那里的主机价格便宜；那里的游戏个个牛B；那里的姑娘一个比一个漂亮。

以洛克的经验来说，游戏世界中开商店的NPC才是最吃香的职业，不仅生命无忧家财万贯（有房有车有妹子），还能不时的拿一些迷宫中捡到的破烂玩意坑主角一笔……

据我对九老师长年窥视得出的经验：他已经练成了S级选择性无视神功，自动P掉不萌的妹子以及无爱的游戏，而且能从一长串的游戏名单中自动筛选出适合自己的游戏，所以，他是最接近这个境界的……

Email domoya：洛克老师的“云吞”真恶心啊，这名词又是哪位 UCG 第一大党——“黑洛克老师党”党员发明的啊，从此 UCG 又多一名物，害得我基本一周内不想吃云吞了……

这食物在沙县小吃的起源地叫做“扁肉”，而江西以北一带叫做“馄饨”，广东又叫“云吞”，因此本人可以确定是某个来自广东的同事在黑我……

稀饭 关于这个问题嘛…………语文老师教导我们，想要最为生动地形容某种东西，用什么“一团揉起来的纸巾”这种弱爆了的表达方式是行不通的，所以为了让读者更为具体形象地认识到某种物体的外貌，就必须要用到生活中某种类似的东西去对照，于是……

天津市 乌鸦：本来呢，我女朋友不太玩游戏，最多也就是在手机上切切水果弹弹小鸟而已，虽然她从来不干预我玩游戏，但我也多少察觉到她无法分享我的这份快乐时产生的蛋蛋、哦不，是淡淡的寂寞。思考再三我在她过生日时送了她一台 3DS，外加一张《任天狗 + 猫》的游戏，希望能帮助她的游戏魂觉醒。没想到她彻底沉迷了，除了吃饭睡觉外她基本都是捧着 3DS 在逗狗，连跟我讲话时都显得心不在焉，我这算不算是自掘坟墓啊……

于是现在你也体会到那份“蛋蛋”的寂寞了吗？其实也不用太担心，毕竟《任天狗》是虚拟宠物，等你的女友过了这段狂热期之后就会察觉到真实男友比虚拟宠物好玩多了……



最感伤的读者

Email 孙钦：八重樱妹妹好，286 期杂志看到你的寄语，26 号订到了港版 PSV 了，所以也决定今天封存 PSP 了呢。我记得我是在 2007 年 10 月购买的第一台 PSP，2000 型的珍珠白款，在这四年中，断断续续地换了两次机器，我依然非常想念第一台的白色款 2000 型，那始终是我最为想念的事物，我对于 2009 夏天将其出售至今依然感到后悔，虽然这样说对目前手上的红色款不太公平。

这四年中，我通关了很多游戏，也草草接触了很多游戏，记忆中印象深刻的，其实并不多，《无双》的所有作品，《战神》的两款，还有就是一些车、枪、球游戏了，《最终幻想》正经通关的也只有《危机之源 最终幻想Ⅶ》，而《空之轨迹》也好歹通关了《零之轨迹》。其他虽然通关了不少，但现在想来，也并无多少记忆深刻或值得怀念的，很多时候也就是如此那般通关了，比如“无双”类型的 5 款游戏，虽然耗费了很多时间，但记忆并不深刻，虽然玩的时候乐此不疲。

过了年自己就要 29 岁了，有时候我会想起这四年发生的许多故事，想起这四年中游玩过的游戏，一起游戏然后悄然离开的人，在写这篇东西的时候，我不知道他们会在哪里、过得如何，甚至会不会和新的朋友玩新的游戏，但记忆始终是存在于彼岸的，在那个记忆里，我看见了我们的笑容，听着我们逐渐淡去的诺言。

我将 PSP 电源开关向上推去，1 秒之后，屏幕暗了下来，下一次打开会是何时呢？也许是若干天以后，也许是永远也不——“你曾说会永远爱我，爱这玩意儿我懂，可永远是什么？”

Email 世嘉嘉嘉：看了这么多期的《游戏机实用技术》，都见九兵卫拿着“俺妹”这拍拍、那拍拍的，相当有爱。后在读编往来中得知九老师也是初音控，因此，我便果断上图（初音忘了先拍清晰，影响了整体效果），除了向大家展示我对初音的爱，也希望各位玩家不要老蹲在家玩游戏，有时间也要亲亲大自然，看看久违了的星空！



连星空这么日常的东西都要用“久违了”来形容，到底要宅到什么程度啊混蛋，已经宅得不见天日了哇！

星星的运动轨迹真是美极了！可惜在光污染严重的大城市，已经很难见到美丽的星空了，平时只能自己在家里支起 HOMESTAR 过过眼瘾了。

Email 七刃：作为一名对日语一窍不通的剧情党，我表示在玩《FF 零式》时“鸭梨”不是一般的大。不论是画面，系统还是音乐，我承认《零式》都没得挑。但从开头那可以称之为冗长的剧情动画我就可以百分之两三万地确认这部作品的剧情铁定很出彩，不过……我不懂日语！！！我去！这真是对一个喜欢日本游戏的剧情党最大的折磨！我要剧情啊！剧情，魂淡！

【剧透慎阅】老实说《零式》的剧情可以说是游戏的最大败笔，前面 7 章都讲述了 0 组成员们如何保家卫国，一度因为魔导院内部的问题而被当作弃子送往前线，最后牺牲无数收复失地眼见就要大团圆结局了，接着突然就进入了第 8 章（最终章）的灭世再生剧情。章节之间可谓毫无衔接可言，剧情的跳跃不是一般的大，如果不通过历史记录来查看个中的来龙去脉，那么无论如何你都猜不到这一切都只是 0 组领头人——**アレシア**（由田中敦子配音的眼镜大妈），也就是将世界玩弄于鼓掌之间的女神的游戏。

Email zhiyuanjing：前段时间下载了《初音未来 扩展版》，感觉上难度比起前作大幅上升……玩到今天，我在普通难度里面依然打不成全连击，有的曲目甚至无法通过，面对着萌力四射的初音，真是令人精神崩溃，令人气恨交加啊，世嘉真是变态啊，把一个好游戏越做越难玩。我觉得玩游戏是一件令人精神愉快的事，但是现在成了折磨精神的累赘，本来是人玩游戏，但是现在成了游戏玩人，真是不敢想像，以后的续作世嘉又会把她做的如何变态……总之本作满分为 100 分的话我只能打 70 分。

还是开 PV 鉴赏模式来玩吧，或者自己编辑 MV 也成……

Email 陈程 _h42xx：华尔兹阁下，我们就靠你来撑起 UCG 的篮球大本营了。你在杂志上提到的游戏刚好全都是我近期要玩的。我喜欢美式、热血、暴力，不喜欢日式的游戏，软绵绵的。男人就是要硬汉啊！ P.S.，我格斗从来不用女性角色，觉得没力，要用就用肌肉男！

格斗游戏通常只用女性角色和基佬的狼来了表示压力很大！

Email 我们的八老师不可能不那么可爱：宅的久时天然呆，呆到深处自然萌。（献给编辑部第二萌帝：铃）。世界上最遥远的距离不是生与死，而是我们生活在三次元的世界，却爱着二次元的少女（不要看了，就是说九老师的）。最后对深陷猥锁门金馆长说：形象很重要，不行换个号。

我只是路过围观读者 ID 的。

你顶着这样一个 ID 来评说其他编辑，实在是很苍白很无力啊～

虽然我竭力摆脱这个猥琐的形象，但是看来系统已经将“猥琐”设置成我的默认技能了……

楼上三个，都删号重练吧！

飙车or乱斗？

剧本：九兵卫



一刀有话说 Vol.43（特别版）



结合网友们的投票结果，编辑们经过讨论，“游风艺苑”月度最佳评选第 9 轮，也就是 11 月份的获奖情况已经出来了。

优胜奖：Rainbow 3 数位板（价值 799 元，全新上市）

获奖者：邪恶隆（广州）　**作品：**5 号《罪恶皇冠》

而获得参与奖的 8 名作者及作品分别如下：

深・美弟奇（昆明）	作品：1 号《克莱尔》	魔星拉姆（南宁）	作品：8 号《洛克人 X》
魔星拉姆（南宁）	3 号《闪电》	蓝偏布（南宁）	作品：10 号《DJMAX》
陈志远（珠海）	作品：6 号《蝙蝠侠与猫女》	陈志远（珠海）	作品：11 号《现代战争 3》
冬小（上海）	作品：7 号《万圣节少女》	八望龙崎（杭州）	作品：12 号《万圣节贺图》



他们将得到价值 30 元左右的精美 ACG 周边书籍。

好了，以上就是我们 11 月份评选活动的获奖情况。

在拿到本期杂志时，大家将会在我们的官网 ucg.cn 上看到“游风艺苑 2011 年 12 月最佳作品评选”的投票页面（届时首页将在显著位置提供投票页面的链接）在该页面上，除了投票工具外，我们还为大家准备了本月 AB 两期杂志所刊登的这 12 幅作品的原始大图下载链接，这些图通常比光盘中附送的标准电子版要大出不少，大家可免费下载。期待各位的参与！

为了便于大家做出选择，我们这里放上 12 月候选作品的缩略图，期待各位参与网络投票：



总第 287 期（2011 年 12A）
作品：《剑侠情缘 3》
作者：APPLESEED（肇庆）



总第 287 期（2011 年 12A）
作品：《奥丁领域》
作者：魔星拉姆（南宁）



总第 287 期（2011 年 12A）
作品：《双星物语》
作者：冬小（上海）



总第 287 期（2011 年 12A）
作品：《聚会》
作者：甘港璐（梧州））



总第 287 期（2011 年 12A）
作品：《装甲少女和机械兽》
作者：马睿（北京）



总第 287 期（2011 年 12A）
作品：《素描豪鬼》
作者：韦煜（深圳）



总第 288 期（2011 年 12B）
作品：《圣诞节少女》
作者：冬小（上海）



总第 288 期（2011 年 12B）
作品：《奥山稻荷社鸟居游》
作者：sky（广州）



总第 288 期（2011 年 12B）
作品：《刺客信条》
作者：陈志远（珠海）



总第 288 期（2011 年 12B）
作品：《神之恋羽》
作者：岳旺军（重庆）



总第 288 期（2011 年 12B）
作品：《蕾姆》
作者：BWmk2（临海）



总第 288 期（2011 年 12B）
作品：《风间火月》
作者：鲍昕（郑州）

聚会预告　石家庄玩家第二届“天下聚会”暨圣诞电竞周

聚会目的：团结本地玩家，联谊电玩文化

聚会定位：中型聚会，人数 80 人左右。

时间：2010 年 12 月 26 日全天

手机报名：13832170922

联系人：王伟

QQ 报名：57877646（老徐）、9765359（卒子）

聚会群号码：13263710

活动名称：石家庄玩家第二届“天下聚会”暨圣诞电竞周

活动主题：本次聚会主题仍为传统项目——街霸 4AE 挑战赛、PES2012 足球友谊赛

活动地点：石家庄市南小街卡其色桌游吧（场地面积 300 平米，一楼签到，二层大厅举行各项比赛，雅座可进行掌机联机与桌游体验）

收费标准：入场费为桌游吧门票 20 元，参赛免费。

设备设置：

1、笔记本电脑 1 台，用于拷贝游戏。可由热心玩家提供。

2、电视 4 台，用于 X360、WII 及 ps3 显示。

3、X360 两台，WII 及 ps3 各一台，以及手柄和其他周边。

4、psp 及 nds 若干，由玩家自备。

5、其他复古机若干，以备试玩。

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点； 如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



北通 MVP 球王 2 无线六轴震动手柄 1名

一等奖 2名



北通MVP特洛伊无线震动版手柄

二等奖 3名



北通原生铜HDMI高清线

三等奖 10名



北通原生铜USB高速数据线

10A 互动信箱礼品名单

奖项	奖品			
大奖	北通MVP球王2无线六轴震动手柄			
	武汉	刘健翔		
一等奖	北通MVP特洛伊无线震动版手柄			
	上海	公茂军	天津	吴运泽
二等奖	北通原生铜HDMI高清线			
	广州	孟少冲	厦门	陈夏冰
	深圳	何戴月		
三等奖	北通原生铜USB高速数据线			
	合肥	陈自砺	恩施	陈 祈
	南昌	张石磊	太原	牛 涛
	连云港	王庆功	泸州	郑知明
	成都	谢运仁	南京	钱 禄
	重庆	苗天一	济南	余沛霖

本期问题

1. 你有没有玩过本期的强作袭来和攻略透解涉及的游戏，请说说你对这些内容的看法。
2. 请说说本期光盘内容是否具有吸引力。
3. 对于确定有中文版但比原版晚出的大作(如《最终幻想 X Ⅲ –2》)，你觉得应该如何制作攻略？

(本期互动信箱抽奖活动截止 2011 年 1 月 8 日，平信以邮戳为准。)

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏 · 人》读者服务部(收)



邮政编码：730020

电　话：0931-8674805

E m a i l：gamers@263.net

《游戏 · 人》42 辑、44 辑，定价 16 元。《游戏光环 DVD》14、15 辑，定价 12 元；第 31 辑，定价 8.8 元。《如龙 3》特辑、《未知海域》特辑，定价 12 元；《游小说》第 7、10、13、19 ~ 23 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36 辑，定价 12 元。《X360 专辑》第 13 辑、第 14 辑、第 15 辑、第 16 辑，定价 32 元。《PS3 专辑》第 11 辑、第 12 辑、第 15 辑、第 16 辑，定价 32 元。《游戏光环 HD》第 2 辑，定价 24 元、第 3 辑、第 4 辑，定价 19.8 元。

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部(收)

邮政编码：730020

电　话：0931-4867606

E m a i l：pgking@263.net



《掌机王 SP》第 14、15、22 辑，以上每辑定价为 12 元。《掌机王 SP》第 34、41、43、46、55 辑、第 62、63、65 ~ 69、71、74、75、77 ~ 79、83、84、88 ~ 92 辑，定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 96、97、104 ~ 115、130、131、133、135、148、154 ~ 158 辑，定价 9.8 元，159、160、162 ~ 165、169 ~ 172 辑，定价 12 元。《掌机王 SP》第 103、151，定价 14.8 元。《掌机王 SP》第 164、167 辑，定价 16 元。《NDS 专辑 Vol.2》，定价 25 元，《NDS 专辑 Vol.5》，定价 28 元。《口袋玩家》第 3、11、15 ~ 20、28、29、38、40 ~ 49 辑，定价 16 元。《PSP 专辑 Vol.3》，定价 25 元。《PSP 专辑 Vol.6》，定价 28 元，《PSP 专辑 Vol.12》，《PSP 专辑 Vol.14》定价 32 元，《NDS 宝典》，定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 Vol.4》、《怪物猎人狩猎志 Vol.6》、《怪物猎人狩猎志 Vol.8》、定价 12.00 元，《怪物猎人狩猎志 Vol.11》，《怪物猎人狩猎志 Vol.12》，定价 18.00 元。《卡牌 · 桌游》第 9 ~ 12、14 辑，定价 15 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社



邮政编码：730000

电　话：0931-8668378

E m a i l：ad@ucg.cn

总第 203 ~ 206 期、总第 210 期、总第 211 期、总第 213 期、总第 215 期、总第 271 ~ 276 期、总第 278 期、总第 279 期、总第 281 期、总第 282 期、总第 284 ~ 288 期，定价 12 元 / 期。总第 220 期、总第 223 ~ 226 期、总第 232 期、总第 233 期、总第 235 期、总第 246 期、总第 247 期、总第 251 ~ 253 期、总第 257 期、总第 260 期、总第 262 期、总第 265 期，定价 9.8 元 / 期。总第 229 期、总第 254 期，定价 15 元 / 期。总第 137 · 138 期、总第 207 期、总第 212 期、总第 267 · 268 期，定价 19.6 元 / 期。总第 277 期、总第 280 期，定价 18 元 / 期。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)

邮政编码：730010

电　话：0931-8663118

E m a i l：acg@vip.163.com



《AKB1/48 星恋关岛 写真攻略本》，定价 32 元； 《逆转裁判 逆转检察官 官方调查记录》，定价 45 元； 《龙天动地 怪物猎人官方画集》，定价 38 元； 《美少女模型年鉴 2011》，定价 32 元； 《真 · 三国无双 6 官方设定集》，定价 42 元； 《传说系列编年史》，定价 42 元《潜龙谍影和平行者设定集》，定价 42 元； 《最终幻想 20 周年完全档案 战斗篇》，定价 39.8 元； 《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元； 《潜龙谍影 和平行者官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元； 《东方同人绘》，定价 38 元； 《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元； 《怪物猎人同人画集》，定价 38 元； 《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 1、2 辑，定价 9.8 元 / 辑《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3 ~ 5，定价 9.8 元 / 辑；《爱图 e 族》第 11、24、26、27、28 期，定价 19.8 元 / 期；第 29 ~ 34，定价 22 元 / 期； 《模魂志》第 42、43、44，定价 15 元 / 期，第 61、62、63 期，定价 18 元 / 期。

EDITOR'BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



新加坡圣淘沙岛的东南亚风情。

摄影：九兵卫



今年又不可避免地患上“《怪物猎人》发售前综合焦虑症”，在拿到游戏前玩什么游戏都提不起劲，根据2CH上玩到试玩版的网友爆料，本作中长枪的反应时间又回到《MH3》的水准，随着无敌长枪的回归，估计以后联机会看到很多长枪猎人吧？

前段时间不知什么原因，居然患上失眠的毛病，每天在床上翻来覆去直到凌晨才能勉强睡着，因一天只睡了4个多小时，早上起来自然状态奇差，几天下来不仅出现一层厚厚的黑眼圈，上班的时候更是几乎写不出东西。万般无奈之下只好尝试一个老办法——睡前两小时洗一个热水澡，睡前再喝一杯热牛奶，不料效果奇佳，几乎是碰到枕头就成功入睡，受失眠困扰的读者不妨尝试一下。

抽空看了本年度日本轻小说排名第一的《刀剑神域》，这种由大型网游作为舞台的故事虽然在设定上和名作《.hack》相似，但作者还是写出了自己的特色，这里向喜欢轻小说的各位推荐。可惜目前天闻角川(台版太贵，而且用语习惯不同，个人不是太喜欢）只发行了前两卷，第三卷《刀剑神域 妖精之舞》快点推出吧！

本期个人签名

突降的气温让人幡然醒悟——这里似乎是一个没有春天和秋天的城市。



【生活】在前往单位的路上，有一座高电设备。某天路过的时候看到一位行乞的老婆婆就坐在设备前面，虽说设备都做好了绝缘措施，但不怕一万只怕万一，于是狼在给过她几块钱后好言相劝，让她换个地方。老婆婆喜笑颜开地换了个位置坐下，狼也带着做了好事的欢快心情上班去了。

下班回家的路上，远远就看见那个老婆婆又坐在设备前面。没走几步，看到一位热心的女士也上前跟老婆婆说话，老婆婆收下钱后也挪了位置，于是狼瞬间就懂了。打那以后路过高压电设备时，狼再也不看那个老婆婆一眼。

【游戏】老早就在淘宝上的代购店预定了《圣斗士星矢战记》的黄金战记BOX限定版，没想到到现在还没拿到游戏，店家以缺货正在补货为借口一拖再拖。港版PSV接受预定的当天，狼就和朋友抱着必定排不上的觉悟去排队，结果也在意料之中。于是众人按预定的计划前往游戏商城搜刮游戏，令人颤抖的是里面的每家游戏店几乎都有狼想要的限定版，而且价格便宜到就像不要钱一样！当晚回到家后果断退款，期待PSV首发的那一天，再去排PSV的队并买圣斗士的限定版。

本期个人签名

好冷啊……夏天快点来吧……（抖）



★爸妈回老家了，一下子回到二人世界，突然觉得有些冷清，关键是到了休息的时候还得自己做午饭，真是悲催呀（T_T)。不过好处是可以再玩游戏和看片时把客厅的音响开得巨大，让沉寂多时的音响重新发挥一些作用。

★换了宽带之后，只要是开机的时间就把下载软件挂着，硬盘容量极度紧张中。看来一向标榜硬盘够用即可的我不得不添置个大硬盘了。说起来，见识了20M光纤之后，突然发现云计算的游戏时代真的没那么遥远啊，至少用那根小小的网线已经能流畅收看高清电视频道了。

★今年冬天来得比较晚，过年又来得比较早，感觉夏天刚过完就快过年了。算起来只有一个多月就要过年了，但是在感觉上还是处在可以到处游泳的季节。好像有N年没见过雪了，真想过一个有雪的春节。

本期个人签名

你为之准备多年的人生构想，往往比不上一个小小的奇遇。

★ JAM Project 2011香港演唱会看完归来，虽然身体差不多已经累瘫了，但精神却极度亢奋。凌晨3点躺在床上，耳边还在回响着“MOTTO MOTTO”的歌声。能不出国门每年都看到JAM的LIVE太棒了，如果水树奈奈和SOUND HORIZON也能这么赏光我就死而无憾了……

☆最近稍微忆苦思甜了一下，回忆起数年前在北京做自由撰稿人打拼的日子，对比现在在编辑部的生活，似乎可以用“惨绝人寰”来形容。但我对那段经历并不感到后悔，我一直认为人生中遇到的每一个挫折、每一次失败都有其存在的意义，尽管要跨过这个坎儿很难，但当你跨过它之后再回头看看，真的“没什么大不了的”。

★本期“读编往来”中有一张读者寄过来的星空照片，一下子就把我的瘾勾起来了！“好想拍星星啊，不过索尼的NEX5貌似拍不了呢，不如买个新单反吧……”正当我这么想的时候，群里突然出现了这样一句话：“泰国发大水，单反相机全部涨价了。”悲愤啊!!



本期个人签名

每天不用考虑吃什么的生活到底好不好呢？

【COD】每天下班回去都会抽空打两盘《COD》放松一下，不是为了寻找刺激或是爽快，只是因为联机可以获得更多的欢乐。游戏本就是为调节生活而存在的，希望大家也有个好心态，玩得愉快～

【OtaQ】新书《OtaQ》很快就要上市，这是一本以亚洲动漫游戏文化为中心的文化类专门志，全书以原创内容为主，风格接近与摄影和时尚杂志。创刊号的主打内容为亚洲动漫节的独家采访特辑，文字与影像报道兼有。除了本期书讯部分的介绍，下期UCG也会有《OtaQ》的详细宣传，敬请大家多多支持与期待！

【AGS】一年一度AGS亚洲游戏展似乎已经成了每年圣诞节的固定节目，今年的AGS还和港版PSV的发售凑到了一天，真是好事成双。期待这次展会能带来不一样的惊喜。



本期个人签名

眨眼间，一年又过去……



※NBA在华尔兹上期寄语牢骚之后终于宣布开打了，荒废了这么久的赛季不知最终结果如何。就停摆过程而言实在是一出惹人烦的闹剧，眼下能看到圣诞大战真有点苦笑的意味。不过所有热爱篮球的少年们，这个冬天我们又可以燃一把了。

※陪着女友看了《男人帮》和《失恋33天》这两部内地很火的电视剧和电影。前者就像胜负师说的，在很多地方有刻意向美剧靠拢的趋势，所谓男版的《欲望都市》感觉多少有些矫情，让人感觉刻意为之的地方太多，大量的植入广告就像哄骗观众的电视直销。后者凭借几位主演在票房上获得满堂彩，就一部小成本的电影来说个人感觉还不错，很适合情侣去看。男读者们可能感到不屑，可是现在大多女孩子就好这口，想告别单身就要接受现实。

本期个人签名

Hey, confusion like I was losing my mind——J.COLE



不知明年的COD网战会是什么样子？如果还是这样的话，我真该考虑一下是不是还要花那么长时间了。

《战地3》发布了重返卡肯DLC，应该可以打很长时间，用来撑到《恶人速3》应该是没什么问题，只是国内这个让人捶胸顿足的网络啊……只能求助于战队里某个搞网络的土豪帮助了。难道我应该去打PC版？

欧洲杯抽签结束，B组真是恐怖啊，不知道德国荷兰丹麦三强谁能杀出重围？我们意大利队这次倒是……嗯……至少没抽到下下签，普兰德利手下的这支青年军到底能发挥出几成战力还不好说，如果卡萨诺和罗西恢复状态不理想的话，锋线就只能指望射正率高达14%的帕齐尼了，有时候想想，伊布要是意大利人该多好……

讨论签运问题，只适合强队，比如荷兰德国丹麦；而那些弱队，比如中国队，分在哪组，哪组就会是死亡之组，完全没有讨论的意义。

本期个人签名

Estoy muy triste por el fallecimiento de Sócrates. Que el maestro descanse en paz（沉痛悼念苏格拉底，愿大师安息）!

［铂］7月6日，我在SCEH试玩《街霸对铁拳》之后提了一堆意见，最后特别强调的是希望本作推出中文版，并且很肯定地说，虽然格斗游戏对语言要求不高，但中文化一定会对亚版销量产生积极影响。如今获悉本作推出简体中文版着实感到兴奋和惊喜。其实只要玩家多一点支持，让各方的努力能有所回报，华语游戏市场就会得到应有的重视。

［金］最近翻看yourgamercards.net网站时，赫然发现原先那些有明显作弊行为的ID已经被清除出了奖杯排行榜的前几页，但如果输入作弊者的ID，却还是可以查看其"闪闪发光"的奖杯列表。这一招还真够犀利的，总之希望奖杯同好们洁身自好。

［银］最近PS3上"无声无息"地出了三款中文MOVE游戏，《派对总动员2》、《嘉年华岛》和《骷髅王子历险记》，在一旁吃灰的MOVE终于派上了用场，天气冷玩这类游戏还是满合适的。个人觉得最好玩的是《嘉年华岛》，手感相当棒，不过全挑战的难度非常坑爹，奖杯迷就不要轻易开坑了。

［铜］每期一歌：本期推荐泰国乐队MILD的成名曲《Unloveable》，后因泰国达人秀上BELL的翻唱而再度走红（可以键入关键词搜一下相关视频，非常值得一看）。歌曲旋律优美，朗朗上口，适合在KTV演唱，就是泰语不太容易学，呵呵！



本期个人签名

一觉醒来，怎么就已经12月了呢？



★美编一刀经常以"睡觉姿势不对，凉了膀子"为由请假，对此我一向嗤之以鼻。没想到昨晚我就因睡觉姿势不对，导致膀子隐隐作疼。以后再有这种情况，看来真得起来重睡了。

★这期一直在打《光环 战斗进化 周年纪念版》。有天晚上，我刚用手雷跳拿到无限弹药的头巾骷髅，正准备大杀四方，只见画面突然一花，有过类似经验的我立刻心知不妙。果然，再次开机的时候，我那台《光环3》限定版主机就这么三红了。三红固然不爽，不过考虑到《光环3》限定版主机是非双65纳米的老型号，能用4年多已属相当不易。4年多时间，我的成就从近4万到如今的近18万，这台机器可谓劳苦功高。而且从《光环3》传奇难度开始，结束于《光环 战斗进化 周年纪念版》传奇难度，也算是一个传奇式的轮回了。

★《光环 战斗进化 周年纪念版》里有个成就叫"永远别说不可能"（以传奇难度在最后一关中成功逃脱，同时倒数时间还剩下至少1分钟），这个名字霸气外露的成就花了我三天时间，除了本身具有难度之外，其间发生了很多事情。第一天是和我合作的朋友的朋友被诊断为白血病，第二天是因为停电16小时，第三天则是朋友的朋友到北京某知名医院后被证实白血病乃是误诊……好吧，永远别说不可能！



本期个人签名

斯巴达战士永远不灭，他们只是在战斗中失踪。（《光环 致远星》）

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2011.11.21-2012.04.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

经过这两个月的狂轰滥炸，虽说年末游戏商战的硝烟已经基本散去，但接下来还有一众日式游戏大作在等待着玩家，首当其冲的便是 3DS 的《怪物猎人 3 tri G》以及《最终幻想 X Ⅲ -2》，不管是动作游戏玩家还是 RPG 的 FANS 都能找到自己喜爱的作品度过这个不一样的冬季。由于今年年末恰逢新老世代主机更迭，所以玩家的选择面也比以往宽了不少。

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 12 月					
8 日	龙珠 终极爆发	ドラゴンボ－ル アルティメットブラスト	NBGI	格斗	日版
15 日	最终幻想 X Ⅲ -2	ファイナルファンタジ -XIII-2	Square Enix	角色扮演	日版
17 日	苍翼默示录 连续变幻 EX	ブレイブル－コンティニュアムシフト エクステンド	Arc System Works	格斗	日版
22 日	无双大蛇 2	无双 OROCHI2	Koei Tecmo	动作	日版
2012 年 1 月					
19 日	御姐武戏 Z 神乐	お姊チャンバラ Z ~ カグラ ~	D3 Publisher	动作	日版
26 日	装甲核心 V	ア－マ－ド・コア V	Fromsoftware	动作	日版
31 日	灵魂能力 V	SoulCalibur V	NBGI	格斗	美版
31 日	最终幻想 X Ⅲ -2	ファイナルファンタジ -XIII-2	Square Enix	角色扮演	中文版
2012 年 2 月					
2 日	不死之身	ネバ－デッド	Konami	动作射击	日版
7 日	鬼泣 高清收藏版	Devil May Cry HD Collection	Capcom	动作	美版
7 日	漆黑 Ⅱ	The Darkness Ⅱ	2K Games	主视角射击	美版
7 日	大地王国 罪与罚	Kingdoms of Amalur：Reckoning	EA	角色扮演	美版
7 日	天旋地转	Inversion	NBGI	动作射击	美版
14 日	忍者龙剑传 Ⅲ	Ninja Gaiden Ⅲ	Koei Tecmo	动作	美版
14 日	SSX	SSX	EA	体育	美版
16 日	二进制领域	バイナリ－ドメイン	SEGA	动作射击	日版
23 日	阿修罗之怒	アスラズ ラ－ス	Capcom	动作	日版
23 日	火影忍者 疾风传 终极风暴 世代	NARUTO －ナルト－ 疾风传 ナルティメットスト－ム ジェネレ－ション	NBGI	动作	日版
2012 年 3 月					
6 日	质量效应 3	Mass Effect 3	EA	角色扮演	美版
6 日	寂静岭 暴雨	Silent Hill：Downpour	Konami	动作冒险	美版
6 日	马克思·佩恩 3	Max Payne 3	Rockstar Games	动作射击	美版
8 日	街头霸王对铁拳	ストリ－トファイタ－X 铁拳	Capcom	格斗	日版
20 日	生化危机 浣熊市行动	Resident Evil：Operation Raccoon City	Capcom	动作射击	美版
27 日	龙之信条	Dragon's Dogma	Capcom	动作	美版
2012 年 4 月					
24 日	虐杀原型 2	Prototype 2	Activision	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	死或生 5	格斗	2012 年内	链锯甜心	动作

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 12 月					
15 日	一起来玩梦幻主题公园	いっしょに遊ぼう! ドリ－ムテ－マパ－ク	NBGI	动作	日版
15 日	噗哟噗哟	ぷよぷよ！！	SEGA	益智	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年	零（新作）	动作冒险	2011 年	马里奥聚会 9	动作
2012 年内	勇者斗恶龙 X 觉醒的五大种族	角色扮演			

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 12 月					
8 日	科学的超电磁炮	とある科学の超电磁炮	ASCII MEDIA WORKS	文字冒险	日版
15 日	噗哟噗哟	ぷよぷよ！！	SEGA	益智	日版
17 日	默示之王	ロ－ド オブ アポカリプス	Square Enix	动作角色扮演	日版
22 日	魔法少女奈叶 A's 携带版 命运齿轮	魔法少女リリカルなのは A' s PORTABLE — THE GEARS OF DESTINY —	NBGI	动作	日版
22 日	天魔黑兔 携带版	いつか天魔の黑ウサギ－ポ－タブル－	角川 Games	文字冒险	日版
22 日	边境之门	FRONTIER GATE	Konami	角色扮演	日版
2012 年 1 月					
12 日	超级机器人大战 OG 传说 魔装机神 Ⅱ 邪神启示录	ス－パ－ロボット大战 OG サ－ガ 魔装机神 Ⅱ REVELATION OF EVIL GOD	NBGI	策略角色扮演	日版
19 日	英雄幻想	ヒ－ロ－ズファンタジア	NBGI	角色扮演	日版
19 日	官能昔话 携带版	官能昔话 ポ－タブル	Idea Factory	文字冒险	日版
26 日	我的朋友很少 携带版	仆は友达が少ない ぽ－たぶる	NBGI	文字冒险	日版
26 日	机动战士高达 木马的轨迹	机动战士ガンダム 木马の轨迹	NBGI	策略	日版
26 日	恋爱番长 2 午夜课程	恋爱番长 2 ミッドナイトレッスン！！！	Idea Factory	文字冒险	日版
2012 年 2 月					
2 日	写真女友	フォトカノ	角川 Games	模拟育成	日版
9 日	幻想水浒传 编织百年之时	幻想水浒传 紡がれし百年の时	Konami	角色扮演	日版
16 日	战国无双 3 Z Special	战国无双 3 Z Special	Koei Tecmo	动作	日版
23 日	粘土世代	ねんどろいど じぇねれ－しょん	NBGI	角色扮演	日版
23 日	英杰传说 勇气双雄	テイルズ オブ ザ ヒ－ロ－ズ ツインブレイヴ	NBGI	动作	日版
23 日	薄樱鬼 幕末无双录	薄樱鬼 幕末无双录	Idea Factory	动作	日版
23 日	车轮之国与向日葵少女	车轮の国、向日葵の少女	5pb.	文字冒险	日版
2012 年 3 月					
15 日	魔法少女小圆 携带版	魔法少女まどか☆マギカ ポ－タブル	NBGI	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年春	黑豹 2 如龙 阿修罗篇	动作	2012 年春	Fate/ 新章 CCC	角色扮演

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 12 月					
17 日	苍翼默示录 连续变幻 EX	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND	Arc System Works	格斗	日版
17 日	Noels 计划	Project N.O.E.L.S	Arc System Works	音乐	日版
17 日	网页三国志 触摸战斗	ブラウザ三国志タッチバトル	AQ Interactive	策略	日版
17 日	钓鱼（暂名）	FISH ON（暂名）	角川 Games	模拟育成	日版
17 日	终极漫画英雄对 Capcom 3	アルティメット マ－ヴル VS. カプコン 3	Capcpm	格斗	日版
17 日	真·三国无双 NEXT	真·三国无双 NEXT	Koei Tecmo	动作	日版
17 日	F1 2011	F1 2011	Codemasters	竞速	日版
17 日	地狱军团	地狱の军团	Square Enix	动作	日版
17 日	默示之王	ロ－ド オブ アポカリプス	Square Enix	动作角色扮演	日版
17 日	忍道 2 散华	忍道 2 散华	Spike	动作	日版
17 日	VR 网球 4	パワ－スマッシュ 4	SEGA	体育	日版
17 日	未知海域 黄金深渊	アンチャ－テッド 地图なき冒险の始まり	SCE	动作冒险	日版
17 日	小小变异者	サワリ·マ·ク－ル	SCE	益智	日版
17 日	与大家一起	みんなといっしょ	SCE	益智	日版
17 日	大众高尔夫 6	みんなの GOLF6	SCE	体育	日版
17 日	勇者的记录	勇者のきろく	SCE	益智	日版
17 日	怪物雷达	モンスタ－レ－ダ－	Sony Marketing	益智	日版
17 日	@field	@field	Sony Powered	动作	日版
17 日	真恐怖惊魂夜 第 11 位访问者	真かまいたちの夜 11 人目の访问者	Chunsoft	文字冒险	日版
17 日	梦幻俱乐部 ZERO 携带版	ドリ－ムクラブ ZERO ポ－タブル	D3 Publisher	文字冒险	日版
17 日	魔界战记 3 Return	魔界战记ディスガイア 3 Return	日本一	策略角色扮演	日版
17 日	块魂 拉伸	块魂 ノ·ビ－タ	NBGI	动作	日版
17 日	山脊赛车（暂名）	リッジレ－サ－	NBGI	竞速	日版
17 日	地牢猎手 同盟（暂名）	ダ－ククエスト	Ubisoft	角色扮演	日版
17 日	迈克尔·杰克逊 梦幻体验 HD	MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE HD	Ubisoft	音乐	日版
2012 年 1 月					
19 日	反重力赛车 2048	WipEout2048	SCE	竞速	日版
26 日	圣洁传说 R	テイルズ オブ イノセンス R	NBGI	角色扮演	日版
2012 年 2 月					
9 日	墨鬼	墨鬼 SUMIONI	Acquire	动作	日版
16 日	极限脱出 ADV 善人死亡	极限脱出 ADV 善人シボウデス	Chunsoft	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年春	女神异闻录 Persona 4 黄金版	角色扮演	2012 年春	龙之皇冠	动作角色扮演
2012 年内	街头霸王对铁拳	动作	2012 年内	最终幻想 X	角色扮演
2012 年内	忍者龙剑传 Σ	动作			

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 12 月					
8 日	龙珠 终极爆发	ドラゴンボール アルティメットブラスト	NBGI	格斗	日版
15 日	最终幻想 X Ⅲ –2	ファイナルファンタジー XIII–2	Square Enix	角色扮演	日版
15 日	海猫鸣泣之时 真实与幻想的夜想曲	うみねこのなく頃に散 ～真実と幻想の夜想曲～	Alchemist	文字冒险	日版
17 日	苍翼默示录 连续变幻 EX	ブレイブルー コンティニュアムシフト エクステンド	Arc System Works	格斗	日版
17 日	真恐怖惊魂夜 第 11 位访问者	真かまいたちの夜 11 人目の訪問者	Chunsoft	文字冒险	日版
22 日	无双大蛇 2	无双 OROCHI2	Koei Tecmo	动作	日版
2012 年 1 月					
12 日	时光跳跃	タイムリープ	Prototype	文字冒险	日版
26 日	装甲核心 V	アーマード・コア V	Fromsoftware	动作	日版
26 日	萌萌大战争 现代版 ++	萌え萌え大战争☆げんだいばーん ++	System Alpha	策略	日版
31 日	灵魂能力 V	SoulCalibur V	NBGI	格斗	美版
31 日	最终幻想 X Ⅲ –2	ファイナルファンタジー XIII–2	Square Enix	角色扮演	中文版
2012 年 2 月					
2 日	不死之身	ネバーデッド	Konami	动作射击	日版
2 日	GT 赛车 5 Spec Ⅱ	グランツーリスモ 5 Spec Ⅱ	SCE	竞速	日版
7 日	鬼泣 高清收藏版	Devil May Cry HD Collection	Capcom	动作	美版
7 日	漆黑 Ⅱ	The Darkness Ⅱ	2K Games	主视角射击	美版
7 日	大地王国 罪与罚	Kingdoms of Amalur：Reckoning	EA	角色扮演	美版
7 日	天旋地转	Inversion	NBGI	动作射击	美版
14 日	忍者龙剑传 Ⅲ	Ninja Gaiden Ⅲ	Koei Tecmo	动作	美版
14 日	SSX	SSX	EA	体育	美版
16 日	二进制领域	バイナリードメイン	SEGA	动作射击	日版
23 日	阿修罗之怒	アスラズラース	Capcom	动作	日版
23 日	认真和我恋爱 R	真剣で私と恋しなさい！ R	Minatosoft	文字冒险	日版
23 日	少女萌枪	ぎゃる☆がん	Alchemist	射击	日版
23 日	触碰恋曲	たっち、しよっ！ ～ Love Application ～	Compile Heart	文字冒险	日版
23 日	火影忍者 疾风传 终极风暴 世代	NARUTO －ナルト－ 疾风传 ナルティメットストーム ジェネレーション	NBGI	动作	日版
2012 年 3 月					
6 日	质量效应 3	Mass Effect 3	EA	角色扮演	美版
6 日	寂静岭 暴雨	Silent Hill：Downpour	Konami	动作冒险	美版
6 日	马克思・佩恩 3	Max Payne 3	Rockstar Games	动作射击	美版
7 日	信长的野望 在线 凤凰之章	信长の野望 Online ～凤凰の章～	Koei Tecmo	在线角色扮演	日版
8 日	街头霸王对铁拳	ストリートファイター X 鉄拳	Capcom	格斗	日版
15 日	迷宫塔路 遗迹之星	迷宫塔路レガシスタ	日本一	动作角色扮演	日版
20 日	生化危机 浣熊市行动	Resident Evil：Operation Raccoon City	Capcom	动作射击	美版
22 日	压倒性游戏 无限灵魂	圧倒的游戯 ムゲンソウルズ	Compile Heart	角色扮演	日版
27 日	龙之信条	Dragon's Dogma	Capcom	动作	美版
2012 年 4 月					
24 日	虐杀原型 2	Prototype 2	Activision	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年内	第 2 次超级机器人大战 OG	策略角色扮演	2012 年内	死或生 5	格斗
2012 年内	最后的守护者	动作	2012 年内	链锯甜心	动作

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 12 月					
8 日	监狱兔 游戏时间	USAVICH ゲームの时间	NBGI	益智	日版
8 日	重装机兵 2 重装上阵	メタルマックス 2：リローデッド	角川 Games	角色扮演	日版
15 日	RPG 制作工具 +	RPG ツクール DS+	角川 Games	益智	日版
15 日	爆漫王 漫画家之道	バクマン。 マンガ家への道	NBGI	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年内	神秘房间	文字冒险	2012 年 3 月	学园的黑塔利亚	文字冒险

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 12 月					
8 日	世界足球 胜利 11 人 2012	ワールドサッカーウイニングイレブン 2012	Konami	体育	日版
10 日	怪物猎人 3 tri G	モンスターハンター 3（トライ）G	Capcom	动作	日版
15 日	闪电十一人 GO 闪光・黑暗	イナズマイレブン GO シャイン・ダーク	Level–5	角色扮演	日版
15 日	噗哟噗哟	ぷよぷよ！！	SEGA	益智	日版
15 日	可爱小狗 3D	かわいい仔犬 3D	MTO.	模拟育成	日版
15 日	热血硬派国夫君 特别版	热血硬派くにおくん すぺしゃる	Arc System Works	动作	日版
15 日	萌萌大战争 现代版 3D	萌え萌え大战争☆げんだいばーん 3D	System Alpha	策略	日版
22 日	SD 高达 G 世纪 3D	SD ガンダム ジージェネレーション 3D	NBGI	策略角色扮演	日版
2012 年 1 月					
12 日	心灵相机 附身记事簿	心灵カメラ ～凭いてる手帐～	Nintendo	动作冒险	日版
12 日	皇牌空战 3D 纵横火网	エースコンバット 3D クロスランブル	NBGI	射击	日版
19 日	迷宫的彼方	ラビリンスの彼方	Konami	角色扮演	日版
19 日	节奏怪盗 R 皇帝拿破仑的遗产	リズム怪盗 R 皇帝ナポレオンの遗产	SEGA	动作	日版
26 日	生化危机 启示录	バイオハザード リベレーションズ	Capcom	动作冒险	日版
2012 年 2 月					
2 日	垂钓 3D	Fishing 3D	D3 Publisher	体育	日版
14 日	新 Love Plus	NEW ラブプラス	Konami	模拟育成	日版
16 日	极限脱出 ADV 善人死亡	极限脱出 ADV 善人シボウデス	Chunsoft	文字冒险	日版
16 日	铁拳 3D	鉄拳 3D プライム エディション	NBGI	格斗	日版
16 日	最终幻想 剧场韵律	THEATRHYTHM FINAL FANTASY	Square Enix	动作	日版
23 日	噩梦谜题 撞击 3D	ナイトメアパズル クラッシュ 3D	SEGA	益智	日版
2012 年 3 月					
1 日	哆啦 A 梦 大雄的奇迹之岛	ドラえもん のび太と奇迹の岛 ～アニマルアドベンチャー～	FuRyu	动作	日版
8 日	初音未来与未来之星 未来计划	初音ミク and Future Stars Project mirai	SEGA	音乐	日版
8 日	潜龙谍影 食蛇者 3D	メタルギア ソリッド スネークイーター 3D	Konami	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年 2 月	牧场物语 起始的大陆	模拟经营	2012 年 3 月	真・三国无双 VS	动作
2012 年内	新・光之神话 帕尔提娜之镜	动作			

12.15 闪电十一人 GO 闪光・黑暗

3DS 角色扮演 ■Level–5 ■无对应周边 推荐度 B



本作是超次元足球游戏“《闪电十一人》系列”的最新作，游戏的背景设定在前作《闪电十一人 3》的十年之后，讲述元堂守率领闪电日本队取得世界冠军后发生的故事。除了主人公由元堂守变更为松风天马外，战斗系统也大幅进化，游戏不仅在前作的基础上增加大量必杀技和必杀战术，当上雷门监督的元堂守和成为圣帝的豪炎寺，两人之间将演绎一场怎样的宿命对决也同样值得期待。此外，本作同样以双版本的形式发售，不同的版本除了拥有专属的队员，还收录了专属的隐藏队伍和强力化身。

12.15 最终幻想 X Ⅲ –2

攻略预定

多机种 角色扮演 ■Square Enix ■对应机种为PS3、X360 推荐度 S



家用机平台最重磅的日式 RPG《最终幻想 X Ⅲ》在 FANS 的呼声中终于推出了后传，这也是系列继 10 代之后首次以“–2”的形势推出续作，可见本作的人气之高。游戏的故事紧接前作通关之后，剧情的展开是本作最受玩家关注的亮点。此外，游戏的战斗系统也大幅进化，爽快度与技巧性大增，同时还加入了怪物同伴的系统设定，满载收集要素。本作将正篇中颇受争议的诸如“一本道”等内容予以改进，充分尊重玩家的意见，并且值得一提的是，游戏还在将明年 1 月推出官方中文版，令人期待。

12.17 默示之王

多机种 动作角色扮演 ■Square Enix ■对应机种为PSV、PSP 推荐度 B



本作继承了 SE 的异质动作角色扮演游戏《核石之王》的游戏系统，并接受玩家的建议进行了大幅度的改进，备受争议的锁定目标系统和拾取物品方式都获得了优化，富有特色的核心化系统也不再限定于一个区域出现，拿取核心的方式也更为简单。本作还新增加了双刀和双斧武器，独特的性能想必会令老玩家也找到新鲜感。游戏仍然拥有四人联机合作模式，全新的战斗系统会让玩家的合作时获得完全不一样的感受。著名画师政尾翼负责的人设为本作增添了额外的吸引力。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

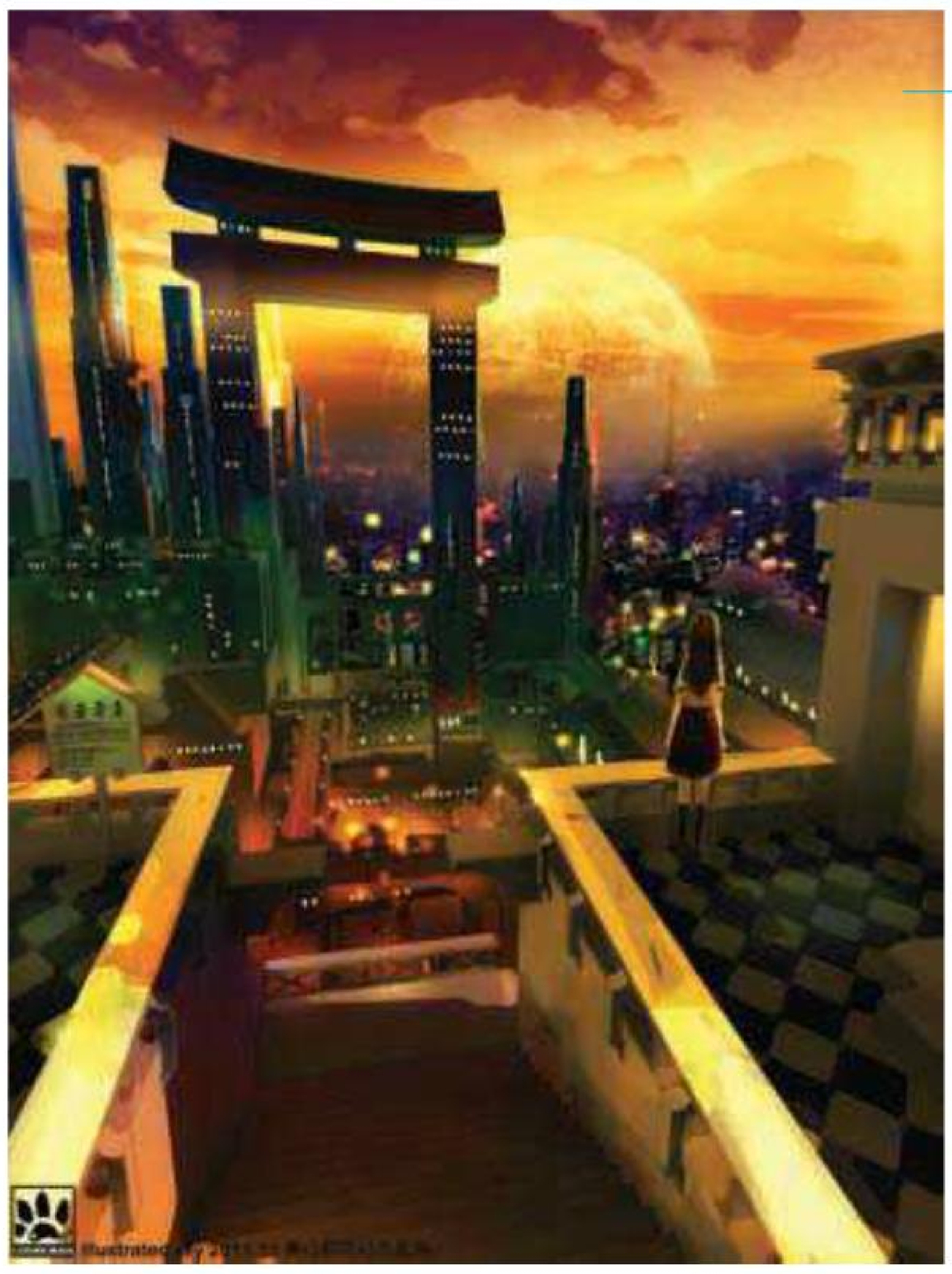
栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

UGEE友基 特约

各位拿到本期杂志时，距离圣诞节可能也就十来天的时间了。正好有朋友投来了漂亮的圣诞MM贺图，这里当然要拿出来与大伙儿分享了。预祝各位兄弟姐妹都能在平安夜收到自己心仪的礼物，比如从天而降的PSV主机、你暗恋的MM突然主动向你表白等等。好吧，说正事儿！11月份评选结果已出，详情请见第114页的“一刀有话说 特别版 Vol.43”。正如之前提到的那样，本次冠军将获得Rainbow 3数位板作为奖品。另外告诉大家一个好消息，明年本栏目与“友基科技”的合作意向已初步达成，届时除常规的月度评选外，会有新的惊喜带给大家，一起期待吧！





上海·冬小

近期崭露头角的冬小同学表现非常活跃，她的作品多走惟美路线。左图是她原创的圣诞贺图，颇为赏心悦目。未脱团的朋友们祈祷吧，或许上天会赐一个这样的姑娘和你共度平安夜的！

广州·sky

《奥山稻荷社鸟居游》，一幅以现实中的旅游景点为基础进行再创作的风景画。作品的亮点除了科幻风的鸟居和建筑外还有画面的整体配色——炫而不乱，瑰丽异常。



珠海·陈志远

随着《刺客信条 启示录》的发售，全球刺客迷们又迎来了自己的节日。上图中，人物和马匹的动态把握得很到位，而漫天飞雪则进一步渲染了紧张氛围，算得上不错的同人作品。

临海·BWmk2

在《最终幻想 零式》中诸多女角色中，蕾姆应该比较符合大众对理想女性的定义——善良、美丽、富有牺牲精神，右图非常精准地再现了她的气质。





重庆·岳旺军

《神之恋羽》，正如这让人浮想联翩的作品名一样，左边这幅精美的奇幻插画充满神秘意味，特别是妖娆的花天使居然生了一对恶魔之角，着实耐人寻味。



郑州·鲍昕

当年“《侍魂》系列”火爆街机厅时右图这位红发红衣的小伙儿可是相当有人气的。没错，他就是风间火月。不过在这种相对写实的作品中，他的红发没有原作人设那么飘逸，但整体效果其实也不错。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

OtaQ 亚洲御宅文化 Vol. 1

112页全彩大16开+影像DVD光盘

《OtaQ》是一本亚洲动漫游戏文化专门志，将时尚与潮流元素融入ACG文化之中。本书以日本、香港、新加坡以及内地的动漫游戏文化为中心，主打内容由特派记者前往实地亲自取材，为读者带来最详尽的独家内容。创刊号Vol.1的卷首特辑为亚洲动漫节的现场大篇幅报道，另有LiSA、May'n、Kalafina等多位艺人的独家专访。各版块内容包含Dollfie Dream文化介绍、亚洲游戏展特报等，会社探访则实地采访了来自广州的天闻角川、香港的SCE以及日本的MAGES.等等。本书的光盘为影像DVD，收录AFA 11的现场报道以及新加坡游记的特别影像内容，精彩不容错过！



12月下旬 全国上市

掌机王SP Vol. 172

全彩32开208页+DVD光盘+精美赠品

本辑四大攻略重磅出击，包含NDS的《海贼王 巨人之战2 新世界》、PSP的《七龙战记2020》以及3DS平台上的《忍 3D》和《史莱姆总动员3 大海贼和尾巴团》，均是3大掌机平台上近期值得一玩的佳作。专题企划的主题是“改变了的游戏角色”，将游戏中角色的形象变迁与现实社会相互映照点评。此外还有《马里奥赛车7》、《战场的女武神3 附加版》、《白与黑 携带版》三款游戏的上手指南，研究中心为大家带来《跨过我的尸体》的深度研究和隐藏BOSS攻略。



12月中旬 全国上市



PSP专辑 Vol. 15

大16开240页+DVD光盘 | 献给PSP玩家的权威专辑

本辑收录了PSP下半年的诸多瞩目大作的攻略研究，包括《最终幻想 零式》、《英雄传说 碧之轨迹》、《梦幻骑士IV 超荷再装填》、《跨过我的尸体》、《圣骑战史》、《仙境传说 光与暗的皇女》、《火影忍者 疾风传 终极冲击》、《黑岩射手 游戏版》和《七龙战记2020》，同时还在游戏剧场中为读者奉上中篇小说《跨过我的尸体 诅咒的姐弟轮舞》，讲述《俺尸》的前传故事，让读者全面了解整个故事。此外还有近三个月来值得关注的新作情报和佳作上手指南，让你不错过PSP上的任何一个好游戏。

– 特稿 –
特约撰稿人分析PSP现状
展望索尼战略蓝图

– 劲作主打星 –
默示之王 | 边境之门

– 缭乱博物馆 –
近期PSP热门作品限定版精选

– 上手指南 –
假面骑士 巅峰英雄 Fourze | 默示之王
世界足球 胜利十一人2012

– 典藏攻略 –
最终幻想 零式 | 英雄传说 碧之轨迹
梦幻骑士IV 超荷再装填 | 跨过我的尸体
圣骑战史 | 仙境传说 光与暗的皇女
火影忍者 疾风传 终极冲击
七龙战记2020 | 黑岩射手 游戏版

– 游戏剧场 –
跨过我的尸体 诅咒的姐弟轮舞

– 其他精彩栏目 –
秘技大放送 | 2011年冬季大作推荐
PSP游戏综合发售表

12月中旬 全国上市

游戏·人 Vol. 44

大16开136页+音乐CD

在年末商战最火热之时上市的最新一辑《游戏·人》，将为您深度挖掘近期大作的幕后故事。“工作室物语”栏目将介绍Sledgehammer工作室的《COD现代战争3》开发秘话，展现这款史上第一大作的幕后点滴。“热点追踪”将追踪《未知海域3》的开发历程，揭露系列不为人知的秘密。“斑斓之书”则是从文化背景层面探索“沙漠中的亚特兰蒂斯”，讲述乌巴城的千古之谜。为纪念Xbox诞生十周年，本辑“传世之书”特别打造Xbox回顾特企，其中定有你不知道的故事。本次“游戏人物”讲述的是业界历史上最叛逆“坏小子”饭野贤治的故事。此外还有反恐十年、骑士制度探秘、东瀛采风等斑斓题材。



已上市 各地报刊亭销售中

爱图e族 Vol. 34

全彩64页+DVD-ROM数据光碟

漆黑圣战，英雄再临！2011年最强TV动画《Fate/Zero》已经开播过半，其惊人的高素质仍为TM厨们津津乐道。本期“卷首画廊”为读者们献上重量级的《Fate/Zero》点评，全面回顾这部传奇之作的诞生过程。“萌回首”栏目的主角是前不久刚刚推出过重制版的《鬼哭街》，想知道“爱的战士”虚渊玄是在何等契机下制作出这款赛博武侠经典游戏的话，就绝对不能错过本文。同样属于经典回顾的还有在中国拥有众多粉丝的“《伊苏》系列”，本期的赠品则是超大尺寸的《Fate/Zero》海报哦！



已上市 各地报刊亭销售中

投选票，赢大奖，

中国玩家年度盛事邀您亲临其中！

北通 BETOP | MVP 原生铜 | 中国风

TV GAME大赏

2011年度最佳游戏中国玩家评选活动

本活动由北通 BETOP 全程独家提供赞助

主办方：游戏机实用技术杂志社 | **主办媒体：** 游戏机实用技术 | 掌机王SP | UCG.CN

每年一届的TV GAME游戏大赏是中国电视游戏玩家的年度盛事，自2007年举办以来今年已经是第五届。这五年来，无数的玩家与读者参与并支持了这项活动，不仅能为喜爱的游戏投上自己宝贵的一票，还能同时参加主机大奖抽选活动，可谓意义非凡。

今年的大赏依然由“玩家评选部分”和“媒体评选部分”两部分组成，我们衷心地希望广大读者能认真阅读活动流程与参与方式，以保证您的投票有效，投票结果将不影响参与中奖的资格与概率，无论采用回函表或是通过网络投票，您均有机会赢得大奖。我们联合北通公司为大家准备的奖品包括PSV、3DS等最新掌机以及全平台次世代家用机，同时还有大量北通精美实用游戏周边送给大家。投出您的选票，2011年度游戏盛世，让我们共同见证！

一 评选范围

本次评选分为3DS、NDS、PSP、Wii、X360、PS3以及跨平台七个类别，所有游戏均是2011年1月1日至2011年12月31日之间推出的作品。该候选名单中的所有游戏均由本次活动主办媒体的全体编辑几经斟酌后确定下来，代表2011年电视游戏领域最具影响力的游戏作品，您可以查看总第287期《游戏机实用技术》和总第171期《掌机王SP》阅读候选游戏的介绍。其中，专设的跨平台游戏指跨PS3和X360双平台的作品，此项为20个候选名额，其他类别则均为10个候选。

二 投票方式

1.回函投票

2011年度“TV GAME大赏（玩家评选部分）”选票将在本期杂志，也就是总第287期《游戏机实用技术》和总第171期《掌机王SP》附送，选票上将清晰罗列各个选项的候选游戏提名名单，请您在本选票背面的表格中选出您最喜爱的游戏，在游戏名前的方框内打勾即可。每个类别最多选择三项，请勿多选。选票填写完毕后，请装在信封内邮寄到以下地址，截止时间为2011年12月26日（以当地邮戳时间为准），并在信封正面注明“2011 TV GAME大赏”字样。邮寄地址如下：

收件人：游戏机实用技术杂志社

地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱

邮编：730000

2.网络投票

通过UCG官方网站ucg.cn开放的网络投票系统进行投票，并且可以实时查看当前投票结果。通过网络投票参与评选将和回函投票拥有相同的效果。

三 评选流程

■总第287期《游戏机实用技术》（2011年12月A）和总第171期《掌机王SP》

2011年度“TV GAME大赏（玩家评选部分）”回函表发放。

■总第289期《游戏机实用技术》（2012年1月A）

2011年度“TV GAME大赏 媒体评选部分”评选结果公布。

■总第290、291期春节合刊《游戏机实用技术》（2012年1月B、2月A）和同期的《掌机王SP》

2011年度“TV GAME大赏 玩家评选部分”评选结果和中奖名单公布。

届时，您还可以通过UCG官方网站ucg.cn的相关页面来查询评选结果和中奖名单。

四 奖品设置

一等奖 3名 主机豪华套装

任选一套（赠品具体外观以实物为准）



PS3 Slim+PS MOVE



新版X360+Kinect



Wii+Wii MOTION PLUS



PSV+游戏一款

二等奖 6名 次世代主机

任选一台（赠品具体外观以实物为准）



三等奖 200名 北通精美周边

产品列表与参考图片如下，届时随机赠送



MVP球王2
无线锂电震动版



北通“动力堡垒”
专用外挂电池



北通“魔方炫音”
PSP通用线控耳麦



北通MVP
特洛伊双振动无线手柄



北通阿修罗
360震动手柄



北通原生铜
HDMI高清线



北通中国风保护胶套
PSP厚硅胶套



北通中国风晶透水晶盒
PSP水晶盒



原生铜迷你
USB高速数据线



原生铜微型
USB高速数据线